576 KByte

C–64
AMIGA

1990/6



TARTALOM

576 KByte

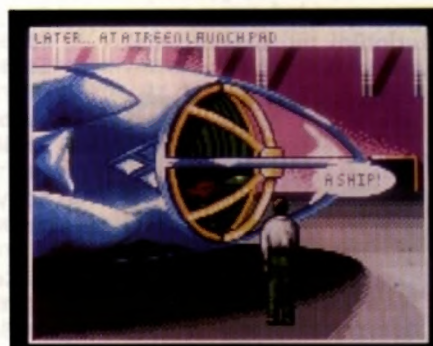
1990/6. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató





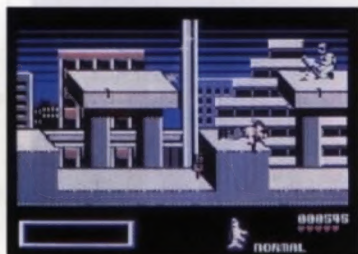




576 KByte HÍREK



- Jó hír a C64-es tábornak. Megérkezett a Midnight Ressistance 64-es változata. Szerencsére minden várakozást felülmúl (kép).



- A készítés utolsó stádiumában van a C64-es „csodajáték", a C.R.E.A.T.U.R.E.S. Szerintünk tuti sikervárományos (kép).



- Az eddig csak PC-n létező, Hard Drivin rokon Indianapolis 500 nevű, vektorgrafikás Forma–1 szimulátor várhatóan Amigára is elkészül.

- A Capcom pénzbedobós automatája, a Strider alapján készült játék játék sikerét látva az U. S. Gold belefogott a Strider II-be. Erre a Capcom „miért is ne" alapon megegyezett velük, hogy ők elkészítik a játékautomatát.

- Kb. egy éve hirdeti a Tynesoft horrorjátékát, az Elvira, the mistress of darkness-t. Mire véglegesen elkészült, a cég bejelentette, hogy a crackerek és anyagi csőd miatt nem kívánja piacra dobni a programot. Szerencsére a mamutvállalat Accolade lecsapott a játékra, így előbb-utóbb minden Amigás kedvére borzonghat.

- A Domark első repülőszimulátora, a MIG 29 Fulcrum lesz.

- Dungenon Master rajongó Amigások figyelem! A Mindscape következő játéka, a Captive lesz. Ígéretük szerint a stílus nem változik, csupán a cselekmény fog a jövőben játszódni. A program méreteire jellemző, hogy több ezer (!) labirintusban bolyonghatunk.

- A Commodore cég piacra dobta a 64-es új változatát, a C64GS-t, mely kizárólag a videojátékokhoz hasonló cartridge-okkal működik. A tulajdonosoknak nem kell tehát a betöltésre várnia, bekapcsolás után a játékok azonnal játszhatók. Az első négy játék, amely kapható lesz: Flimbo's Quest, Klax, International Soccer, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun. A játékkártyák 512K-t használnak. A megnövekedett memória lehetővé teszi, hogy az új játékok több pályát, híres képeket, animációt tartalmazzanak, mint elődeik. Megszűnik a 64-es gyenge pontja, a 3D lassú mozgatása, és az unalmas és egyszerű Game Over feliratok helyett gyönyörű animált befejező képernyőket láthatunk. Az első olyan játék, amely igazán „több" lesz, mint kazettás vagy disc-es elődje, a Bat Man.

- Kellemetlen érzés, amikor három játékos ül egy gép előtt, de csak ketten játszhatnak egymás ellen. Készül azonban a megoldás az Ivan „Iron Man" Stewrt's Super Off-Road Racer személyében, amely egy Super Sprint típusú autóverseny, és egyszerre harman(!) játszhatják. Mind az Amiga, mind a 64-es verzió „borzasztóan" jó lesz.

- Bíztató hírek keringenek a minden idők legjobb verekedős játékáról, a GOLDEN AXE-ről. A 64 és az Amiga változat egyaránt készül.

- Körülbelül egyszerre fog megérkezni a Back to the Future III. a hazai mozivásznakra és TV/monitor képernyőkre.

- Az OutRun klón legújabb tagja a Chase HQ II lesz. A 64-es változatot természetesen a PROBE készíti.

- A lövöldözős játékok terén beállt csendet az Electronic Zoo ORCUS-ja fogja megtörni a maga csekély 29 pályájával. Nem semmi.

- A közkedvelt Angol képregénysorozatról, a Judge Dredd-ről a VIRGIN mégegy bőrt kíván lehúzni, egy újabb, az előzőnél sokkal jobb játék megjelentetésével.

Kedves Olvasónk!

Decemberi számunkban 2 oldalas színes naptárt találsz!

A gonosz viking fiú

Prophecy 1 – The Viking Child



FOTÓ: AMIGA

„Hej, hej, Viki, Viki Viki hej, parányi germán hős, na rajta Viki, most mutasd meg...". Bizonyára sokan emlékeznek még arra az ősrégi rajzfilmsorozatra, melynek epizódjai ezzel a dalocskával kezdődtek. Az ELECTRONIC ZOO gárdája valószínűleg nagy rajongója lehetett annak idején, hiszen legújabb játékának témáját a filmből merítette. A cégről tudni kell, hogy munkáik nem pénzbedobós gépek átiratai, hanem mindig valami új ötlettel rukkolnak elő.

Mielőtt elkezdenénk, egy kis történelem. A Vikingek annak idején nem voltak híján isteneknek. Ezeket az isteneket egy „családba" tömörítették, amelynek feje, az apa, Odin volt. Mivel senki sem tökéletes, Odinnak fia született (ez még magában nem tragédia), de ez a fiú, Loki, egy gonosz isten lett.

Loki egy nap különösen rossz kedvében volt, és hogy dühét levezesse, egy viharral elpusztított egy falut, szerencsétlenségére éppen azt, melyben Brian, a bátor Viking gyerek lakott. Amikor Brian hazatért gyógyfűgyűjtő körútjáról, szörnyű látvány tárult a szeme elé. Megesküdött, hogy bosszút áll Lokin.

Aki a történetre pontosabban kiváncsi, az a játék elején végignézhet egy kedves képekkel és zenével illusztrált scrollt.

Odin földje hatalmas, ezért minden pálya után láthatunk egy térképet, mely megmutatja Brian útjának következő állomását. Ez az út igen hosszú, több mint 12 különböző pályán kell átjutni a végcélig (Village, Castle, Forest, Hill, Landbridge, Lake, Labyrinth, Mudflats, Volcano, Desert, Pyramid, Island). Más hasonló mászkálós-akció játékoktól eltérően itt a pályákat őrző főszörnyek nem mindig a szint végén találhatók, hanem ajtók mögötti titkos szobákban, kutakban, rejtett helyeken. Egy-egy ilyen állatka kilövése után egy kulcsot hagy maga után, melynek segítségével tudjuk kinyitni az aktuális kijáratot. Érdekes húzás, hogy az x. pályán egy bányász áll utunkba, és harc helyett egy kérdést tesz fel. A kérdés rendszerint a kezdéskor látható történettel kapcsolatos (pl: Hány sas látható Odin mellett? (2)).

A helytelen válasznak energiánk látja kárát. Menet közben boltokba is betérhetünk, ahol fegyver és eszköztárunk bővíthető. Fegyvereink a képernyő alján, az alsó sorban láthatóak. Ezek sorban: bomba; egy parittyaszerű valami; tűzgolyó; villám, mely a képen látható ellenfelek energiáját csökkenti; mágikus folyadék, hatása mint a villámé, de erősebb. Ezen fegyverek között váltani SPACE-el tudunk, aktivizálni pedig tűz+le-vel lehet. Legyünk takarékosak, hiszen a fő ellenségeknél jönnek majd igazán jól az extra dolgok. Vehetünk még bakancsokat, melyek 30 másodpercig szuper gyorssá tesznek, és láthatatlanságot, mellyel szintén 30 s-ig sérthetetlenek vagyunk. A végső összecsapásban maga Loki lesz a másik fél, legyünk elővigyázatosak.

Én rendkívül élvezhetőnek és szórakoztatónak találtam a játékot. Az összes szereplő, beleértve az ellenségeket is nagyon jó stílusban vannak rajzolva, a hátterek változatosak és színesek. Nem mondható, hogy a programozók fukarkodtak volna a zenékkel, hiszen minden pályán új és atmoszférikus számokat hallhatunk. Egyetlen negatívum, hogy néhány szinten (Forest, Pyramid, Hill) a padlóról-padlóra ugrálás különösen sok ügyességet (plusz jó joysticket) igényel, és egy rossz lépés következményeként akár a kezdőpontra is visszaeshetünk. De ez ne vegye el senki kedvét, a sok móka, ami a játék során ránk vár megéri azt a pár óra próbálgatást. Végül egy kis segítség azoknak, akik semmiképpen nem boldogulnak. Egy-két pályakód: IMAGITEC, JOJOSRN, GUSTAVUS, NINJASDL. Ezeket a játék elején, a kezdőképen a CODES opciót választva lehet beírni.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	88		
ZENE	84		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	83		

Deliverance – Stormlord 2



FOTÓ: C–64

Stormlord álmai valóra váltak: az első történetben már szereplő angyalok visszatértek, mégहozzá teljes életnagyságban és még mindig nem szeretnek ruhát viselni. Ezúttal a gonosz fekete királynő ahelyett, hogy megátkozta volna őket, foglyul ejtette az angyalokat a pokolban... Már csak egy ember van aki megmentheti őket: STORMLORD!

Az eredeti Stormlord egy kicsit kaland jellegű is volt, ám ez a jelenlegi folytatásra már teljesen átalakult. A Deliverance leegyszerűsítve egy balról jobbra scrollozódó „lődd le őket" játék. Stormlordnak hat szinten kell átküzdenie magát, a lehető legtöbb angyalt összeszedve. Az angyalok általában a levegőben jelennek meg, ott kell összeszedni őket. A későbbi szinteken rendkívül változatos alakban megjelenő démonok megpróbálják elrabolni a már megszerzett angyalokat.

Stormlord eredetileg csak tűzlabdákat tud dobálni, ám később a játék során felvehet gránátokat, bombákat, valamint egy számszeríjat is. A legnagyobb ötlet talán a játékban, hogy Stormlord fel tud szállni egy repülő sárkány hátára, onnan folytatva küldetését. Ahhoz, hogy ez a barátságos sárkány megjelenjen, egyet legalább el kell kapni a hulló sárkánytojások közül.

A játék három nagyobb részre van tagolva, mindegyik részben 2–2 pálya található. A program minden rész után ad egy speciális kódot, ami azt teszi lehetővé, hogy minden részt a már megszerzett angyal illetve pontmennyiséggel kezdjük. Minden szint végén található egy jutalom pálya, amely én Stormlord, egy általa szívekből készített lépcsőn fel tud mászni a fent repkedő angyalhoz. Két jutalompálya teljesítése után Stormlord kap egy plusz életet.

Értékelésként nem hisszük, hogy sokat kéne mondanunk, a teszt mellett található képek eléggé meggyőzőek.

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA ZENE JÁTSZHATÓSÁG		85 84 80	64
Összesen:		83	

Az év kacsája

Duck tales (The quest for gold)

„Meguntam, hogy a második leggazdagabb kacsa legyek a földön! Ebben az évben én leszek az év kacsája a Dime magazinban!"

„Nevetséges! Az év kacsája a Dime magazin húszéves fennállása óta ÉN vagyok!"

„Ebben az évben a magazin beleegyezett egy versenybe. Az év kacsája az lesz aki az elkövetkező harminc nap alatt a legtöbb pénzt tudja összegyűjteni!"

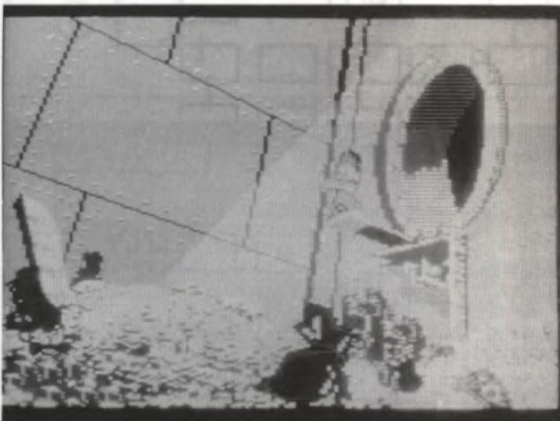
„Állom a fogadást, és ÉN fogok nyerni!"

Hát körülbelül ezzel a párbeszéddel indul a Walt Disney legújabb alkotása, a Ducktales című játék. Glomgoold megunja örökös háttérbe szorítottságát, és kihívja versenyre McDuck-ot, aki ahogy már hallhattuk, húsz éve az év kacsája.

A nehézségi fok kiválasztása után Mr. McDuck irodájában találjuk magunkat, ahol választani lehet három helyszín, azaz három pénzszerzési mód között. Balra van a „tőzsde", ahol az eddigi nehezen megszerzett pénzünket tudjuk kötvényekbe fektetni. Az ide való belépéskor azonnal jelentést kapunk a legutóbbi ittjártunk óta történt

változásokról, a részvények árának növekedéséről ill. csökkenéséről. A program itt néha halvány jóslásokba is bocsátkozik, néha egészen jól előrejelzi a változást. A részvények közül a joystick segítségével lehet válogatni, majd a tűzgomb megnyomása után venni (buy), ill. eladni (sell).

A képernyőn felfelé az ún. „pénzesláda" található. Itt a következő történik: McDuck szépen feláll egy műugrók számára fenntartott platformra, majd egy szép fejest ugrik az alul elhelyezkedő pénzhalomba. Miután ezt megtette vagy nagy örömmel felmutatja a talált értékes pénzdarabot, vagy ahogy kikászálódik, egyből ki is köpi csőréből munkája „eredménytelenségét".



FOTÓ: C–64

Jobbra található a vezérlőterem a világ nagyméretű térképével együtt. A térképen kezdetben rengeteg, még érintetlen kincslelőhely van feltüntetve. Azokat a helyeket ahonnan mi távolítottuk el a kincset a program egy „s" betűvel jelöli, ahonnan versenytársunk, egy „g"-vel. Minden kincsről kérhetünk bővebb információkat, amelyekből megtudjuk a kincs értékét, hány napi repülőútra található és, hogy tulajdonképpen mi is az. Kezdetben a közlekedésre még csak egy repülőgép áll rendelkezésünkre, amellyel tetszőlegesen közlekedhetünk a különböző helyszínek között. Sajnos a repülőt mi magunknak kell irányítanunk egy balról jobbra scrollozó pályán. Az összes tereptárgyat ki kell kerülni, majd a pálya végén található reptéren leszállni. Előfordulhat, hogy felszálláskor találkozunk egy másik géppel, igyekezzünk megelőzni, ha ő előz meg minket majdnem biztos, hogy lőttek a kincsnek. (Csak zárójelben: érdemes először Kongóra repülni, megszerezni az ott található bombastiumot, amelynek segítségével építhetünk önmagunknak egy teleportáló készüléket. Ez a készülék helyből fölöslegessé teszi ezt az egész repkedést, és időt is takarít meg.)

A gyakorlati kincskeresés háromféle helyszínen történhet: dzsungelben (pl. Congo), egy hegységben (Ayer's rock), ill. labirintusban (Ali baba's cave). A dzsungelben elég egyértelmű, hogy mit kell csinálni, arról nem kívánunk itt szólni. A hegység már egy kicsit bonyolultabb, de csak egy kicsit. Álljunk meg a kacsával, majd tartsuk a joystick tűzgombját lenyomva. Ekkor McDuck elkezdi lóbálni a kezében tartott kötelet, amelyet a tűzgomb elengedésekor el fog dobni. Ha eljárásunk sikeres volt, a kötél végén lévő kampó be fog akadni valamelyik sziklába. Ha nem álljunk egy kicsit odébb, vagy próbáljuk meg a kötelet hátrafele dobni (nem vicc!). És ugye senki sem akar olyan barlanggal egy szintre állni, amelynek már lakója van?! A harmadik, talán a legnehezebb pálya a labirintus. Itt ugyan kapunk egy térképet, ám azon csak közeledő múmia helyzete van folyamatosan bejelölve, a mienk nem. Ezért próbáljunk meg a következőféleképpen eljárni: határozottan haladva jussunk el valamelyik sarokba. Ha ez sikerült a térkép alapján könnyen ki tudjuk ismerni magunkat.

Létezik egy negyedik pénzszerzési módszer is: a ritka állatok fényképezése. Ezt többnyire a lakott világtól távol eső kis szigeteken lehet végrehajtani. Minél szebben látszik a fotózott állat a képen (még nem ijedt meg a viszonylag hosszú exponálási idő alatt) annál több pénzt kapunk érte, a felső határ 500 dollár, ami figyelembe véve, hogy itt semmilyen veszély nem fenyeget, nem is olyan kevés!

Van még egy speciális hely: Macaroon szigete. Itt semmiféle kincs nem található, csupán egy bank, ahol mindkét versenyző biztonságba helyezheti pénzét. (Egy-egy repülőszerencsétlenségnél akár 1000 dollárt is elveszíthetünk). Néha Glumgoold is elrepül ide, ha valaki kíváncsi, hogy mennyi pénze van, itt nyugodtan megnézheti.

Hát akkor talán lehet is játszani, az, hogy ki lesz a 30 nap elteltével az idei év kacsája, már csak rajtunk múlik! Quack, quack, én beszéltem...

Chris

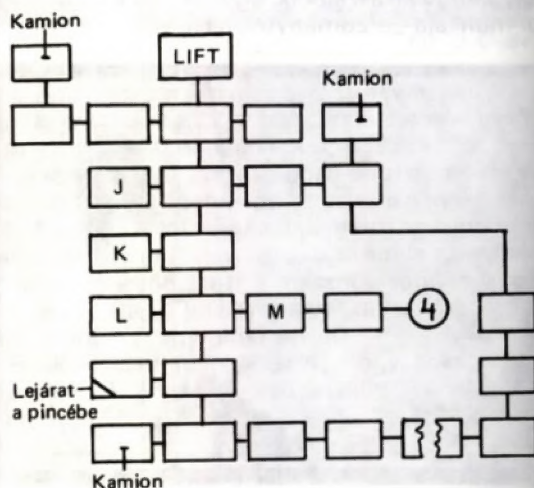
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	90	A
ZENE	80	62	
JÁTSZHATÓSÁG	73	80	64
Összesen:	79	83	

KISSÉ BÁRGYÚ TÖRTÉNET

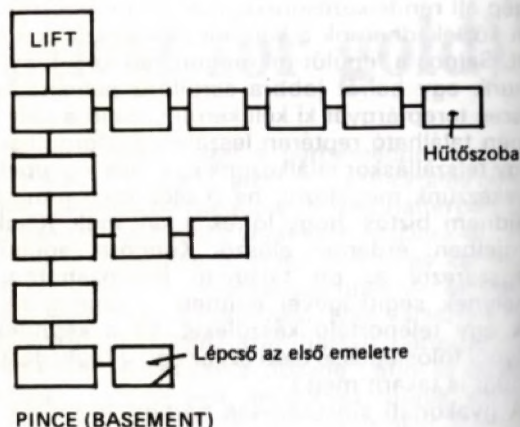
ZOMBIE

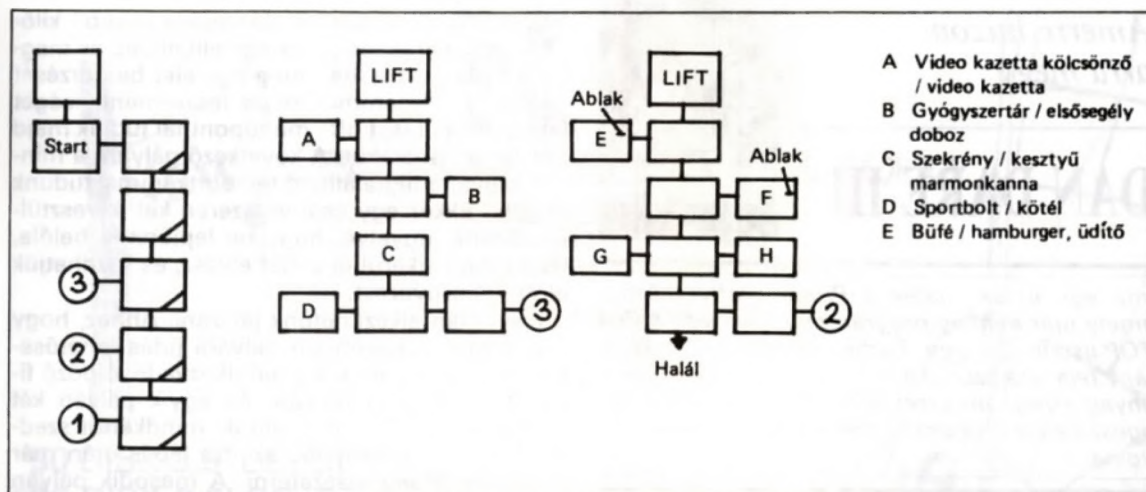
Néhány jó barát repked kedvenc helikopterével, amikor hirtelen elfogy a benzinjük. Már csak arra marad idejük, hogy a közeli üzletközpont tetején kényszerleszállást hajtsanak végre. Bár délelőtt tíz óra van, az üzletközpont mégis gyanúsan kihalt. Embereink hamarosan felfedezik, hogy egy élő lélek sincsen a környéken, viszont annál több holt. Valami szörnyűség folytán a környéket elözönlötték a zombik, megöltek minden élőt, s azok is zombivá lettek, most friss élő húsra éhesen bolyonganak a környéken és az üzletközpontban. Barátaink feladata nem kevesebb, mint ebben a zombi súlytotta körzetben benzint találni, hogy minél hamarabb elmenekülhessenek. Ennyi az UBI-soft legújabb játékának kissé bárgyú története.

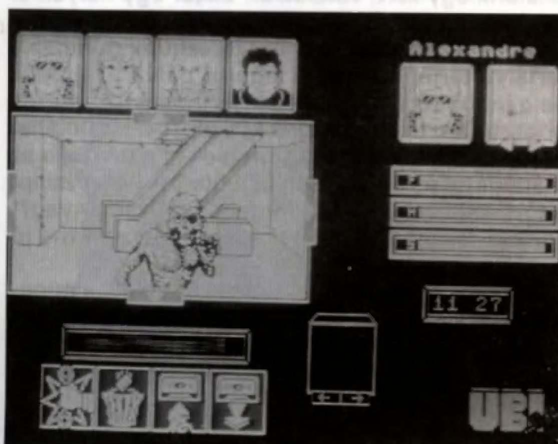
A játékban a négy szereplőt irányíthatjuk néhány bugyuta ikon és egy nyíl segítségével. Az előbbiek szerepe nem szorul magyarázatra. A nyíllal tudjuk elkövetni a kalandjátékokban megszokott cselekedeteket (pl. szekrények, ajtók nyitása, zárása tárgyak felvétele stb.) egyszóval majdnem mindent. Az üzletközpont három emeletes és lejuthatunk a pincébe is. (Felhívjuk a figyelmet arra, hogy az angol nyelvben az emeletek számozását a földszinttől kezdik. Tehát 1st level = földszint, 2nd level = első emelet stb.) Utunk során úton útfélen zombikba akadunk, akik elég agresszíven viselkednek velünk. Ne is próbáljunk barátkozni velük, viszonozzuk ökölcsapásaikat (később baltát sőt pisztolyt is szerezhetünk, ami jelentős segítség a zombi exterminálásához). A harc nem túl bonyolult, sűrűn kell nyomogatni a tűz gombot, aki rendelkezik autofire-rel, annak nincs ellenfele. A zombik írtásában csak egy nehézség adódik, a halottakat nem lehet megölni, az eliminált tetemek rövid idő után újra felkelnek és lankadatlanul csépelik szerencsétlen hőseinket. Ezen csak úgy segíthetünk, hogy a tetemeket a pincében található hűtőházba cipeljük, a MIRELIT zombi már nem ugrál. (MIRELIT zombi a jó zombi!) Ha azonban nem nyomkodjuk elég sűrűn a tüzet, fickónkat agyonverik s zombiként láthatjuk viszont. A feladat végrehajtásához különböző tárgyakra van szükségünk, melyeket a helyszínen gyűjthetünk ösz-



F Barkácsbolt (balta, fiók) zseblámpa, biztosíték, csavarhúzó
G Számítógépüzlet / számítógép
H Fegyverbolt / pisztoly, puska
I Szálloda
J Műszaki bolt / video magnó
K Virágüzlet / gumicső
L Könyvesbolt / könyv
M Bevásárló kocsi







FOTÓ: C–64

sze. A főcél teljesítéséhez tulajdonképpen csak egy gumicsőre, egy marmonkannára némi türelemre és a mellékelt térképre van szükségünk. A feladat egyszerű: megszerezzük a felsorolt tárgyakat (lásd: térkép). Itt pedig egy (finoman szólva) törvénytelen dolgot kell csinálnunk leszívni a kamion tankját. Mégpedig a következő képpen: lerakjuk a gumicsövet a kamion motorházára, majd valamivel lejjebb a marmonkannát is. Ha jól csináltuk akkor most egy darabig fel sem tudjuk venni egyiket sem (ha valaki esetleg nem sejtené ekkor töltődik fel a kanna). A művelet befejezte után vegyük magunkhoz mind a két tárgyat s menjünk vissza kedvenc helikopterünkhöz. Nyissuk ki a tankot (a farokrészen található) helyezzük rá a gumicsövet utána pedig tegyük le a marmonkannát is. Ha jól csináltuk akkor most sem tudjuk felvenni ezeket a tárgyakat egy ideig. Mivel azonban egy kanna benzin nem elég a helikopternek szép sorban ki kell fosztanunk a többit is. Ha ezzel megvagyunk akkor már be kell szállni – még életben maradt – karaktereinkkel (mostmár nem is annyira kedvenc) helikopterünkbe, megragadni a gázkart és már el is húztunk erről a gyanús helyről.

Valószínűleg észrevette a kedves olvasó, hogy a negyedik szint térképe nincs az újságban (pedig létezik fel lehet jutni a lifttel csak éppen ki nem lehet szállni). Ennek oka igen egyszerű: hagyni akartunk valami izgalmat azoknak akik kedvet éreznek egy kis kalandozáshoz (megéri) csak annyit árulunk el, hogy szükség van egy bizonyos biztosítékra. Természetesen a játékban számtalan poén van még melyeket kár lenne lelőni.

Még néhány jó tanács:

– Soha ne hagyjuk el a supermarket környékét.
– Mielőtt kiugranánk az ablakon használjuk a kötelet.
– A pincében érdemes használni a zseblámpát.
– Ha a szállodában lefekszünk aludni vigyázzunk ne legyen a közelben zombi.

Ennyi volt és nem több a ZOMBI. Talán egy kicsit (?) laposnak tűnhet és valószínűleg az is lenne ha nem dobnák fel a különböző poénok. Így azonban el lehet vele játszani egy-két órát (míg minden ostobaságra rájövünk). A grafika nem túl látványos viszont nagyon hangulatos, a képregényekre emlékeztet. Egyszerű megoldásai miatt könnyű sikerélményekhez jutni. Így valószínűleg azoknak is fog tetszeni akiknek ezzel a stílussal eddig nem volt sok szerencséjük.

Jámbor Krisztián

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA	65	44	A
ZENE	52	42	
JÁTSZHATÓSÁG	74	50	64
Összesen:	58	49	

Amerre húzom arra megy

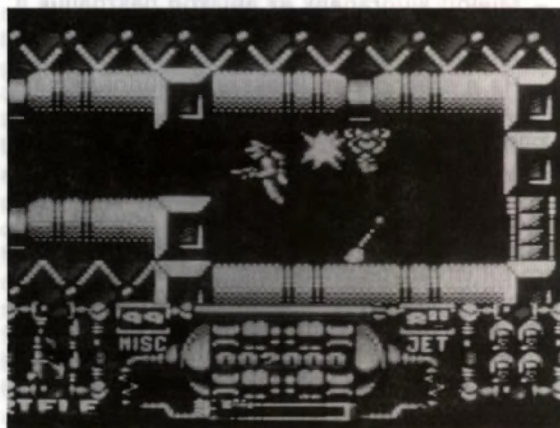

FOTÓ: C–64

DAN DARE III

Íme egy új akciójáték a Probe szoftverháztól, amely már néhány programmal jelen volt a C64 TOP-listáin (Savage, Turbo Outron...). Dan kapitány feladata ezúttal a bolygón található 5 üzemanyagtartály megszerzése, melyben szörnyek egész hadserege akarja megakadályozni (ki hitte volna...).

Az irányítás pofon egyszerű, az „amerre húzom arra megy" elven működik, a tűz gomb megnyomására pedig az aktuális fegyver aktivizálódik. A joystick lefele húzásával tudunk válogatni a leltárban. Az információs ablak a képernyő bal alsó sarkában található. Az első pályán van lehetőségünk különböző extra fegyverek vásárlására, készleteink felfrissítésére, valamint Dan hátán levő sugárhajtómű feltöltésére. Ez utóbbit a képernyő bal oldalán levő komputernél tudjuk megtenni, a joy lefelé húzásával. A jobb oldali komputerbe is hasonló módszerrel tudunk belépni, itt lehet vásárolni fegyvereket. A „smart bomb" az éppen képernyőn levő ellenfeleket öli meg, azonban kevésbé hatásos a

FOTÓ: C–64



nagyobb szörnyekre. A „bouncing bomb" kilövése után keres magának egy ellenfelet, és megöli azt. Az „extra life" még egy élet beszerzését jelenti, a „top ammo" teljes lőszermennyiséget jelent, és a „blast off" menüpontnál tudjuk majd befelyezni a játékot. A következő pályára a minden pályán megtalálható teleportkapunál tudunk átlépni. Ekkor egy csőrendszeren kell keresztülrepülnünk, ügyelve, hogy ne lépjünk ki belőle. Ha ez nem sikerül egy élet elvész, és kezdhetjük elölről a csövezést.

Ezek után elkezdhetünk játszani. Ahhoz, hogy megkapjuk a következő pályára jutás lehetőségét, szét kell lőnünk a gondolkozva lövöldöző figurát az aktuális pályán. Az egyik pályán két üzemanyagtartályt is találunk, mindkettőt szedjük fel, mert a nagyobb szintre lépés után már nincs lehetőség visszatérni. A második pályán találunk egy kart, váltsuk át! Ekkor egy helyen el fog tűnni a fal, és lehetőséget kapunk a továbbhaladásra. Ha sikerült megszereznünk mind az 5 tartályt, térjünk vissza a legelső pályára, lépjünk be a jobboldali komputerbe, és válasszuk az ötös pontot. Dan ekkor beugrik MK 2F 16-os hajójába, bekapcsolja az extra hajtóműveket, aktivizálja az utánégetőt és egyenesen beleütközik a zárt zsilipajtókba! Micsoda hiba! Mindenhol üzemanyag?! Fel kell tisztítani! Dan-nak igazán nincsen ma jó napja!

A Probe programozói most is ügyeltek a minőségre, a zenét a Maniacs of noise írta, akik talán a legjobbak 64-en (Savage, Turbo Outron, Hot rod, stb.). A grafika ellen szintén nem merülhet fel kifogás. Nekünk egy hibát sikerült találnunk. Ha túl sok alakzat van a képernyőn (elég sokan lőnek ránk + mozgunk) a program „megszakító" rutinja elkezd rakoncátlankodni, és a képernyőn elég furcsa effektusok keletkeznek. A program nem fagy be, de a jelenség elég zavaró. Ezen a kis malőrön kívül nem találtunk kivetnivalót, aki szereti az ilyen ész nélkül játszható lövöldözős játékokat, annak érdemes beszereznie.

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	43	72	A
ZENE	51	70	
JÁTSZHATÓSÁG	58	64	64
Összesen:	52	71	

Szavazz az Év játékára!

A legtöbb szavazatot kapott játékra tippelők között éves előfizetést sorsolunk ki lapunkra.
A programok közül kiválasztjuk a legjobb grafika, a legjobb zene
és a legjobb játszhatóságú játékot is. Szavazzatok mind a három szempont szerint,
és külön szavazzatok az „Év játékára"!

A zsákolás élménye

Double Dribble

Alig telt el egy kis idő a Blades of Steel óta, a Konami ismét egy jól sikerült sportjátékkal jelentkezett. A rengeteg ismert kosárlabda után, ez végre ismeri, és jól alkalmazza a játék legtöbb szabályát. Emellett C64-en eddig nem látott megoldással fantasztikus látványt varázsol képernyőnkre.



FOTÓ: C–64

A mérkőzéseket egy vagy két személy játszhatja. Beállíthatjuk a meccsek hosszát, a csapatok mezének színét és egy játékos esetén a nehézségi fokot. Ezeket elég klönös módon tehetjük: a négy egymás fölé függesztett kosár közül a megfelelőbe kell dobnunk a labdát (Time – idő, Team – csapat, Level – szint, End – vége).

A mérkőzés négy negyedes. Félidőben pom-pom girl-ök szórakoztatják a közönséget. Játékosainkat az 1. joyjal mozgathatjuk, s a tűzgomb hosszú lenyomására tudunk dobni. Ha passzolni akarunk, a kar tologatásával válasszuk ki a megfelelő társat, és rövid időre nyomjuk meg a gombot. Védekezésnél szintén a tűz megnyomására változtathatjuk, melyik játékost irányítjuk (ilyenkor mindig a labdához legközelebbit tudjuk választani). Az ellenfél dobó játékosát csak jó ütemben felugorva tudjuk szerelni.

Személyi hiba (védő vagy támadó) után büntetődobás következik. Ekkor egy karika kezd mozogni a gyűrű fölött, mellyel a labdát irányíthatjuk. Amikor pont hozzáér a kosárhoz, nyomjuk meg a tűzgombot, így pontos lesz dobásunk. Játék közben figyelnünk kell a viszszajátszásra és a lépéshibára is. Oldaldobásnál 5 másodpercünk van, hogy játékba hozzuk a labdát. A program legszebb része a zsákolás, amikor egy, az egész képet betöltő játékossal szerezhetünk pontokat csapatunknak.

A program grafikája mérkőzés közben elég átlagos, de a zsákolás megoldása kiemelkedő. A szabályok használata és a játékosok minden tevékenységének irányítása az igazi meccsek hangulatát idézi. Kár, hogy hiányzik a programból egy menedzser rész és bajnokságot sem lehet játszani.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	42	33	A
ZENE	49	52	
JÁTSZHATÓSÁG	45	40	64
Összesen:	41	39	

Kitűnő sportprogram

Beach Volley

Amikor ezt a játékot nézzük (vagy játsszuk), érdemes elgondolkodnunk. Az Amiga tulajdonosoknak valószínűleg megfordul a fejében, hogy miért nem lehet minden sportprogramot ilyen jól megírni. Akármilyen szempontból vizsgáljuk is meg, semmi kivetnivalót nem találunk. A grafika ötletes, színes, aprólékosan kidolgozott. A szereplők olyanok, amilyeneknek lenniük kell: a srácok izmosak, bermuda nadrágot és divatos hajat viselnek. A lányok, akik a pálya szélén állnak vagy heverésznek karcsúak, szépek, és néha még egy Topless megoldást is megengednek maguknak. A legfontosabb mégis az, hogy a játék kezelhetősége fantasztikusan egyszerű és praktikus. Akinek elsőre idegen, az 5 perc gyakorlás után biztosan érteni fogja.

Játszhatunk a géppel is, de az igazi móka mégis az, ha egy barátunkkal mérkőzünk meg.

A csapatunk két főből áll. Mindig azt a tagot irányíthatjuk, amely fölött egy kis kéz látható. A földön megjelenő kereszt azt jelzi, hogy a labda várhatóan oda fog érkezni. A figurákkal igen sokféle mozdulatot csinálhatunk. Ha szerválunk, a tűz gomb első megnyomására feldobjuk a labdát, a másodikra pedig elütjük. Megpróbálhatjuk az ugró szervát is, ha a labda eldobása után felugrunk (tűz+fel), és így ütjük el a lasztit. Az igazi profik még azt is változtathatják, hogy a bogyó az ellenfél térfelének melyik részére szálljon (az elütés pillanatában a megfelelő irányba kell húzni a joyt). Pontot könnyen lecsapással szerezhetünk. Amikor a társunk feladja nekünk a labdát, az ugró szervából megismert módszerrel nyomhatunk át egy bombát. Az ellenség hasonló akcióit sáncolással védhetjük ki. Az ő ütő játékosuk elé kell állni, és amikor átjön, rávetődhetünk, vagy egyszerűen állva visszaadhatjuk. Ezek persze csak az alapmozgások. Minden felsorolt akció tovább bonyolítható. Az egész játék során rendkívül fontos az időzítés, hogy megfelelő pillanatban ugorjunk vagy üssünk.

Ha az egyedüli játékot választjuk, 8 ország csapatával kell megmérkőznünk a kupáért. Ezek sorban – Anglia, a Bahama szigetek, az USA, Ausztrália, Japán, a Szovjetunió és Franciaország. A háttér minden országban jellegzetesen változik.

És most néhány szót a 64-es változatról. Az Amigát látva 1989-ben senki sem gondolta, hogy ezt valóban át lehet írni. Pár hét múlva azonban csodás hírdetések jelentek meg, amelyben a 64-es változatot is emlegették, sőt árát is közölték. Azóta cirka fél év is eltelt, s szerkesztőségünk már azt kezdte hinni, hogy valami csoda készül (ha egyáltalán elkészül). Mivel a játékot az OCEAN futtatta, a szokásos minőséget vártuk. És mi lett belőle? Azt mondhatjuk, hogy a cég MINDENT kihagyott a programból, ami igazán klasszszá tette az Amiga verziót. Hiányzik a rajzfilmszerű bevezető, a dögös Rock'n'Roll zenék helyett valami nyekergés hallható, nincsenek néző lányok, egyáltalán semmilyen néző sincs, az irányítás megegyező, de irritálóan pontatlan, sőt még a pályák közül is hiányoznak a humoros átvezető részek. Ha csak a grafikát nézzük, még el is menne a játék, de hát a többi?? Még azt sem mondhatjuk, hogy nem volt az OCEAN-nak ideje, hiszen kb. fél(!) évet késett. Talán az lehet a baj, hogy az egész(!) programot egy(!) ember készítette, akinek ráadásul teljesen ismeretlen a neve.

Sajnos C–64-es tulajdonosok, erről az élvezetről lemaradtunk!

Martin

FOTÓ: AMIGA



	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	40	A
ZENE	90	41	
JÁTSZHATÓSÁG	92	32	64
Összesen:	89	45	

Lövöldöző rajongóknak

Astro Marine Corps

Sokan azt tartják, hogy az amerikai hadsereg legelitebb része a tengerészgyalogság. A DINAMIC cég programozói ugyanezen az állásponton lehetnek, ha játékuk főhőséül egy ilyen katonát választottak. Mivel a történet a jövőben játszódik, a főhős nem egyszerű, hanem űr-tengerészgyalogos!

Ebben az időben a hadsereg fő feladata, hogy a lázadó bolygókon rendet teremtsen. Néha azonban túl kemény az ellenállás, ezért kell bevetni hősünk elit századát. Ilyen helyzetbe csöppenünk mi is. Egy borzalmas és vérszomjas szörnyek laktanya világot kell elpusztítani. Alaphelyzetben egy az ALIENS című filmből már jól ismert fegyverrel rendelkezünk, melynek jó tulajdonsága, hogy automata, így a tűz gomb folyamatos nyomásával kényelmesen lövöldözhetünk. A komolyabb szörnyek ellen kézigránátot is alkalmazhatunk, melynek mennyisége sajnos szűkre szabott. Az „égből" néha csomagok esnek le, melyeknek szétlövésével extra tűzerőt, három irányba lövést, pajzsot, gránátokat, lángszórókat és egy felettünk lebegő védelmi rendszert nyerhetünk.

Aki sokáig szeretne eljutni a játékban, annak igen jó reflexekre és jó joy-ra lesz szüksége. Egy-egy pálya több részből áll, így elhalálozás nélkül kell elérnünk a részek határát, egyébként kezdhetjük az egész akciót elölről. A játékmenet egészen az utolsó pályáig kizárólag lövöldözés stílusú, ott azonban egy kis logikára is szükségünk lesz. Útunkat lézer-falak állják, melyeket kizárólag kapcsolóik szétlövésével iktathatunk ki. A kapcsolók azonban más folyosókon vannak, ezért használnunk kell a folyosókat összekötő ajtókat. Ha azután az aktuális kapcsolót szétlőttük, mehetünk vissza az előző irányba. Szerencsére a „labirintusok" nem bonyolultak, valószínűleg senki sem fog elkeveredni. Sok csapdával is találkozhatunk. A földön időnként feltűnő, szétnyíló levelű virágot ugorjuk át, mert könnyen a vacsorájává válhatunk. Ha nagy, tölcsér alakú nyílást látunk a földön, ne próbáljuk átugrani, mert egy kígyó elkap. Inkább alkalmazzunk gránátokat. Az utolsó pályán, a bázisban, az „ajándék" csomagokat távolról lőjük szét, mert sok közülük egy csápoló növényt rejt, ami a ha túl közel vagyunk hozzá, halálos ölelésbe fog. Ugyanezen a szinten, a plafonon szívó berendezések működnek. Ha azt vesszük észre, hogy emelkedni kezdünk, gyorsan tüzeljünk felfelé. Szenvedésünk legvégén egy hatalmas bio-mechanikus szörny vár ránk. A legyőzéséhez egy kis tippet ajánlok, mert szerintem normális, fej-fej elleni küzdelemben lehetetlen kinyírni.

Álljunk a szoba közepére. Kedvencünk elkezd jobbról-ballra nyomulni. Várjuk meg, míg fölénk ér, és mozogjunk vele úgy, hogy végig kb. a feje alatt maradjunk. Ha jó helyen megyünk, nem tud eltalálni. Eközben folyamatosan lőjjünk felfelé, a fejére. Amikor a szörny elér a bal szélre, és elkezd tolatni, mi is forduljunk vele együtt és kezdjük rászórni gránátjainkat (érdemes tehát takarékoskodni játék közben, hogy itt max. bombánk legyen). Ezzel a taktikával energiaveszteség nélkül haladhatunk. Egy idő után lerobban a „drága" feje, teste, majd végleg kipurcan. Értelem szerűnen ahogy bontódik le a teste, mi is úgy változtassuk lövéseink irányát.

Az Amiga verzió grafikája mind a sprite-okat, mind a háttereket tekintve megfelelő (ugyan a háttereknek kicsit Shadow of he Beast szaga van). Amiért mégsem értékeltük túl magasra, annak oka az, hogy eme két elem nincs profi módon összhangba hozva. A sprite-ok mozgása darabos, a scroll nem elég síma. Pozitívum viszont, hogy minden pályán újabb és újabb ellenfelekkel találkozhatunk, néhány közülük igazán meghökkentő. A játék zenéi változatosak, igényesen megírtak.

A C64 változat sajnos ismét nem sikervárományos. A grafika kis részben jó, nagyobb részben kiábrándító, egészében „elmegy". Rendkívül szerencsétlen választás, hogy a háttér fekete, így mintha a cselekmény éjszaka történne. A zenét ugyan a jó hírű Maniac of Noise írta, ezúttal azonban nem sikerült igazán nagyot alkotni. Mivel a játszhatóság jó, a történet pedig izgalmas, az olyan megszállott lövöldözős rajongók, mint én, biztosan élvezni fogják.

Azon Amiga-tulajdonosok számára, akiknek nincs türelmük végigvinni a játékot pályánként, néhány kód: 2 – NOSTROMO, 6 – ENTERPRISE, 8 – DAGOBAH, 10 – REPLICANT, 12 – KRULL, 14 – METROPOLIS.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	79	66	A
ZENE	85	52	
JÁTSZHATÓSÁG	80	76	64
Összesen:	81	65	

Én, a szuper kém

Operation Stealth

Hol is hagytuk legutóbb abba? Valahol ott, hogy szerkesztőségünk már alig várja a Delphine Software következő művét. És most itt van, sokkal szebb, mint elődje, megnyertük (kösz Sorell a segítséget), nincs is más hátra, csak az, hogy tapasztalatainkat közreadjuk Olvasóinknak.

A programozói gárda ezúttal nem Sci-fi témát választott játékához, hanem valami sokkal földhözragadtabbat, egy James Bond sztorihoz hasonlót. A szuper kém, JOHN GLAMES szerepét mi fogjuk alakítani. A grafika semmiben sem kevesebb, mint amit a FW-ban nyújtott a DELPHINE. A kicsi, sokszor fél, sőt negyed képernyőnyi helyszíneken mérhető le igazán a különbség (az OS-javára). A zenék pedig ismételten fantasztikusak, hála a közismerten nagy teheségnek, Jean Baudlot-nak. Ami a legnagyobb dobásnak számít, az a sok-sok képi és szövegbeni humor (az utóbbi sajnos csak angolosoknak). Aki felkészült, dőljön hátra, és már megy is fel a függöny.



FOTÓ: AMIGA

John Glames, a CIA ügynök ezúttal szokatlan feladatot kap. Egy szigorúan titkos, a radarok számára „láthatatlan" STEALTH bombázót érthetetlen módon meglovasították az amerikai légierő egyik bázisáról. A nyomozás szálai egy dél-amerikai köztársaságba, Paraguay-ba vezetnek. Ebben az országban egyébként is furcsa dolgok történnek az utóbbi időben. Hogy mást ne mondjunk, az eddig barátságos elnök hirtelen Amerika-gyűlölő lett. Mivel a helyzet még nem elég bonyolult, olyan híreket is kapunk, hogy a Szovjet titkosszolgálat, a KGB is érdeklődik a gép iránt, és két emberét hamarjában a helyszínre küldte. És ez még nem minden! Egy nemzetközi bűnszövetkezet, a SPYDER is állítólag a környéken tartózkodik. John bekapcsolja a legszükségesebbeket, és rövid repülőút után megérkezik Paraguay-ba.

Mielőtt belevágnánk a sűrűjébe, egy apróság. A játék kezelése lényegében megegyezik a Future Wars-éval. Ezért nem is kívánjuk teljesen újraelemezni, ezt mindenki megtalálja újságunk 1990/2. számában. Lássuk viszont az újdonságokat.

Az OPERATE és EXAMINE parancsokat a nálunk levő tárgyakra vonatkoztatva is ki tudjuk adni. Ezt úgy érhetjük el, ha a menü lehívása után a JOBB gombbal választjuk ki a parancsokat, ekkor megjelenik tárgyaink listája. Tehát, ha valamely képernyőn levő dologgal akarunk ügyködni, BAL gomb, ha a nálunk levőkkel, JOBB gomb. Szintén új, hogy tárgyainkat együtt is tudjuk használni. Ennek módja: a menü lehívása, és a USE parancs kiadása után a JOBB gombra nyomjunk rá, amikor a tárgyat kívánjuk használni, és az ezután megjelenő listából (esetenként ugyanabból) válasszuk ki a másik eszközt. Egy példa: USE PEN (jobb gomb), on WATCH. Végezetül két jótanács. Nekem személy szerint igen sok bajom volt SAVE-eléssel. Ezért, ha új lemezt teszünk a drive-ba, MINDIG várjuk meg, amíg a gép azonosítja azt, és csak ezután nyomjuk meg a gombot. A bővített gépeken játék közben undorító beszédszintetizátoros hangot hallhatunk. Ha ezt tovább akarjuk nyomni, a program néha befagy. Ezért lehetőség szerint inkább kapcsoljuk ki a bővítőt. A következőkben a pontos leírást adjuk közre. Azt ajánljuk, mindenki maga próbálkozzon, és csak akkor folyamodjunk az újság segítségéhez, ha komolyan elakadtunk.

Landolás után a főváros repülőterén találjuk magunkat. Az első dolog, ami a szemünkbe ötlik, az egy újságárusító gép. Vizsgáljuk meg a pénzvisszaadó nyílást (EXAMINE COIN RETURN SLOT). Egy pénzdarabot találunk. Dobjuk be a gépbe (USE COIN ON COIN SLOT). Itt a mai újság! Olvassuk el, mi történik ez idő tájt. (EXAMINE NEWSPAPER). Jól jegyezzük meg, melyik országot említi az utolsó sorban, ez hamarosan fontos lesz. Menjünk be a mosdóba, majd a jobb oldali W.C.-be (végre egy kis magányosság). Nyissuk ki táskánk (OPERATE BRIEFCASE). elő-

ször vegyük magunkhoz a tollat (TAKE PEN) és nyissuk ki az amerikai útlevelet (OPERATE AMERICAN PASSPORT). Vegyük ki a papírpénzeket (TAKE BENCH OF NOTES). Működtessük a számológépet (OPERATE CALCULATOR), egy titkos rekeszt nyitunk ki vele. Vizsgáljuk meg az üres útlevelet (OPERATE UNUSED PASSPORT) és vegyük fel (TAKE UNUSED PASSPORT). Használjuk ezt a gép bal oldalán levő nyílásban (USE UNUSED PASSPORT ON OPENING). A fel/le mutató nyilak segítségével keressük ki azt az országot, melyet az újság említ, ha OK, nyomjuk meg a piros gombot. Csukjuk be a táskát (OPERATE BRIEFCASE). Menjünk ki, és adjuk oda az általunk gyártott útlevelet az őrnek (USE THE... PASSPORT ON THE CUSTOMS OFFICIAL). Menjünk oda az információhoz, és beszélgessünk a hölggyel (SPEAK WELCOME HOSTESS). Ő ad nekünk egy friss táviratot. Olvassuk el (EXAMINE TELEGRAM). Jegyezzük meg a járatot és a nevet. Menjünk balra. Adjuk oda a jegyünket a deltás őrnek (USE AIRLINE TICKET ON GUARD). Válasszuk ki a bal oldali csomagátvevő helyek közül azt, amelyik a cédulán olvasható járat cuccait hozza (a futó szöveg segít). Vizsgáljuk meg a csomagokat (EXAMINE BAGGAGE), vegyük fel azt, amelyiken a cédulán látható név van (TAKE BAGGAGE). Menjünk be az itteni mosdóba is. Nyissuk ki a csomagot (OPERATE BAGGAGE), egy borotvát és egy órát találunk. Az óra a kezünkre kerül. Dobjuk el a csomagot (USE BAGGAGE ON TRASHCAN). Használjuk a borotvát (OPERATE RAZOR). Egy kábel! Dugjuk be a kábelt a fali konnektorba (USE CABLE ON ELECTRIC PLUG). Jézus, a borotva beszél! Menjünk ki, játszuk el az tiszttel a szokásos útlevelesdit. Menjünk balra. Álljunk a Taximegállóba, egy kocsi érkezik, szálljunk be. Kiszállás után menjünk balra, majd be a bankba. Váltassuk fel az ÖSSZES pénzünket az üvegablak mögött ülő pasival (USE BENCH OF NOTES ON BANK TELLER kétszer). Menjünk vissza a virágoshoz. Vegyük meg azt a virágot, melyről a borotva beszélt (USE COINS ON FLORIST), (TAKE RED CARNATIONS). Tűzzük a gombjukunkba (USE RED C. ON JOHN). Menjünk el a bank mögött a parkba és üljünk le a padra. A kis közjáték után jegyezzük meg a cédulán levő számot, és villám gyorsan távozzunk jobbra, vissza a bankba. Adjuk a kártyát a bankosnak (USE CARD AND KEY ON BANK TELLER) és menjünk le a páncélterembe. A visszakapott kulccsal nyissuk ki azt a széfet, melyen az ismert szám van (EXAMINE SAFE), ha a szám stimmel (USE KEY ON SAFE). Jé, egy ugyan olyan táska, mint a mienk! A titkos rekesz egy kis elektromos dobozt, és egy borítékot rejt. Vegyük fel a dobozt (TAKE LITTLE BOX) és vizsgáljuk meg a borítékot (EXAMINE ENVELOPE). Abban a pillanatban, amikor fel akarnánk venni, akarva-akaratlan megismerkedhetünk két tökhülye KGB-s alakkal. Ők hálából, hogy kinyitottuk számukra a táskát, elvisznek egy régi bányába, és berobbantják a kijáratot. Szép kis helyzet! Kapargassuk meg alattunk a földet (OPERATE GROUND). Nicsak, valami éles tárgy! Vágjuk el köteleinket (USE CORDS ON A PIECE OF METAL). Nézzük meg, mit találunk (OPERATE A PIECE OF METAL). Egy csákány! Ebben a helyzetben, a szemközti fal tövében van két nagyobb kő. Álljunk kb. közéjük, és bontsunk kijáratot a falon (arccal jobbra) (OPERATE PICKAXE négyszer). Fáradjunk ki. Íme, megérkeztünk a játék első akciórészéhez. Folyamatosan jobbra haladva ki kell úsznunk a szabadba. A dolognak csak egy szépséghibája van, hogy néhány szikla a víz alá lóg. Ezeket lemerülve kerülhetjük ki. Levegőnk mennyiségét egy piros csík mutatja a kép tetején. Érdemes minden sikeres átúszás után menteni, és megvárni, amíg John újra teleszívja tüdejét. Ha minden OK, megérkezünk kedvenc virágosunkhoz. Menjünk balra, de ezúttal a bank előtt haladjunk el. A strandon találunk egy helyi árust. Kicsit dumálgassunk vele (SPEAK MAN). Felkínál nekünk megvételre egy karkötőt. De mintha furcsa dolgokról beszélne, valami gombról, amit meg kell nyomni. Lehet, hogy mégsem közönséges árus? Mindegy, alkudozzunk addig, amíg 18 cruseros-ra leviszi az árát, és vegyük meg a cuccot (USE COINS ON MAN). Menjünk el a szemben látható hotelba. Álljunk szóba a portással (SPEAK PORTTER). Mintha egy kicsit túl kedves lenne, nem? A hotelben beszélgessünk a fogadóportással (SPEAK RECEPTIONIST). De honnan tudta, hogy jövünk? Menjünk fel a 3. emeletre (lehetőleg gyalog, mert az emeleti liftajtók előtt egy kedves takarító szokta munkáját végezni, és az világért sem enged ki a liftből). Ha felértünk, menjünk be a jobb oldali legszélső szobába (a második képernyőn) (OPERATE DOOR). Sajnos, csöbörből (a hölgy) vödörbe (a katonák) estünk, plusz előkerül az előzőleg idekül- dött kémtársunk Otto, aki a jelek szerint áruló lett. A nő mindenesetre kellemes! A hajón a szó-



FOTÓ: AMIGA

párbaj közben birizgáljuk meg a karkötőt (OPERATE BRACELET), utána irány fürdeni (itt érdemes megejteni egy SAVE-et). És most villámgyorsnak kell lenni! Abban a pillanatban, amikor arra a képernyőre érünk, ahol már látszik a tengerfenék (harmadik), működtessük a karkötőt (OPERATE BRACELET), szabadulás után ússzunk le a hölgyhöz és bogózzuk ki köteleit (OPERATE GIRL, a kurzorral a mellén levő spárgára mutatva). Gyors munka esetén lesz elég levegőnk kiúszni. Most azután dőljünk hátra, és figyeljük az új fejleményeket.

Az előadás után a tervbe kis hiba csúszik, mert egy csoport gorilla ered utánunk. Megérkeztünk a játék második akciórészéhez. Mindenki készüljön fel, borzalmasan nehéz és idegesítő tortúrának nézünk elébe.

Négy labirintusban átjutva kell megtalálnunk a kijáratot. Egy-egy pályán úgy léphetünk túl, ha felszedjük a villogó kulcsot, majd eljutunk a megjelenő kijáratig. Soha ne próbáljunk rögtön kijutni, ez szinte lehetetlen, inkább használjuk ki a forgó ajtókat, és magunk után csalva az őröket zárjuk be őket. Érdemes minden sikeres kulcsfelvétel és átjutás után menteni. Pár óra hajsza után megérkezünk egy ajtó elé. Menjünk be (Operate DOOR). A dolgozószobában áll egy furcsa szobor, még furcsább kézzel megáldva. Nyomjuk le a kezet (OPERATE STATUE'S ARM). Egy széf! Tegyük a kis dobozt a széfajtóra (USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR), és kapcsoljuk be a jobb alsó sarkában levő gombbal. Nyolc kis lámpa felvillan. Mivel a széf kódja négy jegyű, ezért csak az első négy lámpa fog működni. A fel/le mutató nyilak segítségével keressük ki azt a számjegyet, melynél az első lámpa világít (ha egy számnál több lámpa is ég, ne ijedjünk meg, ez azt jelenti, hogy az a szám többször is szerepel a kódban). Ha megtaláltuk, nyomjuk meg a kék gombot és ugyanezzel a módszerrel keressük ki a többi három számot is (értelem szerűen a kód második tagjánál a második lámpát figyeljük, stb...). Siker esetén a kis dobozon elkezd villogni egy kis fény.

FOTÓ: AMIGA



Kapcsoljuk ki a dobozt, és vegyük magunkhoz (TAKE LITTLE BOX). Nyomjuk meg a kék gombot újra. A széf nyitva áll, és megpillantjuk az oly nagyon keresett borítékot. Vegyük fel (TAKE ENVELOPES). És ebben a pillanatban (mindig a legjobbkor) ismét megjelennek kedves KGB-s barátaink (kicsi a világ). Mielőtt azonban elvennék tőlünk, belép Otto és emberei is (mily családias összejövetel). Osztrovitch passzolja a borítékot Karpovnak, Glames leüti Osztovitch-ot, Karpov menekül, Otto ideges, Glames Karpov nyomába ered, mi pedig megérkezünk a harmadik akciórészhez. Feladatunk egyszerű. Utol kell érni emberünk, a száguldozó cápákat pedig lehetőség szerint ki kell kerülni. Ha elég ügyesek vagyunk, sikerül. Magunkhoz vesszük a borítékot, üldözőből üldözött válik, és elkezdünk menekülni Otto pribékjei elől. Ha elég sokáig bírjuk, megmenekültünk.

A tengeralattjáróban elmondja főnökünk, hogy a SPYDER nevű csoport magára vállalta a bombázó eltulajdonítását. Ezer tonna plutóniumot kérnek váltságdíjul. A dokumentumokból kiderül, hogy a gép valahol a környéken landolt. A feltételezett hely viszont 300 lábbal a tenger alatt van! Induljunk tehát (egy kicsit sok s víz a játékban). Távozás előtt hasznos információkat tudunk meg Charlie-tól, a tudóstól és néhány hasznos dolgot kapunk. Miután kijutottunk vízbe, ússzunk egy képernyőnyit BALRA, majd le. A tengerfenéken három növényt látunk. Vizsgáljuk meg őket (EXAMINE SEAWEED). Valamelyiknek az alján egy különös dolgot látunk (ha nem, ússzunk egy képernyőnyit jobbra, és próbáljuk újra, a dolog helye játékonként változik). Ha megleltük a dolgot, vizsgáljuk meg újra a növényt, de úgy, hogy a kurzort a gaz TÖVÉHEZ vigyük. Egy gumikötelet lelünk. Tíz–húsz próba után biztosan mindenkinek sikerül. Menjünk jobbra, amíg egy sziklafalhoz érünk. Pálmafák a víz alatt? Különös! Vizsgáljuk meg a jobb oldali fa törzsét (EXAMINE PALM TREE). Nyissuk ki a rajta levő nyílást (OPERATE PALM TREE). Nyomjuk meg a gombot (OPERATE BUTTON). Itt egy kis áramütést kapunk, ha magunkhoz tértünk, ússzunk be a bejáraton. Menjünk oda a nyíláshoz, és húzzuk meg a kart (OPERATE PORTHOLE). Hol lyukadunk ki? Ez a mi szerencsénk! Ha Dr. Why elmondta az okosságait, és elhagyta a szobát, használjuk a tollat a záron (USE PEN LOCK), majd az órát a két falon (USE WATCH ON WALL kétszer). Másszunk el a rácsig, és nyissuk ki (OPERATE GRILL). Most jutottunk el a játék utolsó, egyben legnehezebb akciórészéhez.

Újabb négy labirintusból kell kijutnunk, ezúttal hatalmas patkányok az üldözőink. A feladatot a már ismert módon oldhatjuk meg. Egyetlen változás: ha egy ajtót megmozgatunk, az átállít egy másikat is. Különösképp nehézség csak a 3. pályán adódik. Itt várjuk meg, míg a patkány elha-

lad előttünk, és csak utána induljunk el a kulcsért. Ha túl sokat nyitogatunk, a bezárt három állat kiszabadul, és egyikük elállja az egyetlen kivezető utat. Ha ez az eset előáll, kezdjük a szintet újra. Rövid próbálgatás után a győzelemhez vezető taktika kiokoskodható.

Siker esetén a bázis mellékhelyiségébe érkezünk meg. Mielőtt bármit is tennénk, verjük meg az őrt (OPERATE SOLDIER) és vegyük fel bakancsát (TAKE BOOTS). Ekkor meglátjuk, hogy a fűző is ott hever. Vegyük fel ezt is (TAKE LACES) és kötözzük meg az katonát (USE LACES ON SOLDIER). A falon lóg egy törölköző, vegyük fel és tömjük be az ipse száját (USE NAPKIN ON SOLDIER). Végezetül vegyük fel a ruhát (TAKE CLOTHES), átöltözés után pedig a katona poharát, amit a csap mellett találunk meg (TAKE GLASS). Menjünk ki, majd balra le. Itt a szemben levő falon van egy ajtó, menjünk be. Nyissuk ki a fiókokat (OPERATE DRAWER) és vizsgáljuk meg tartalmukat (EXAMINE DRAWER). Az egyikben bélyegzőket (TAKE BLANK STAMP), egy másikban fűzőket (TAKE LACES) találunk. A fűzőt tegyük a bakancsunkba (USE LACES ON JOHN) és menjünk ki, majd jobbra, és be az ajtón. Kutassuk át a ruhát (EXAMINE CLOTHES), egy kártyát találunk. Használjuk a poharat a csapon (USE GLASS ON FOUNTAIN), igyunk a vízből (miért ne?) (USE FULL GLASS ON JOHN) és töltsük meg újra a poharat (USE GLASS ON FOUNTAIN). Nyissuk ki a jobb oldali pult alját (OPERATE GARBAGE DUMP) egy mentőcsónakot találunk. Menjünk ki, majd jobbra fel. Az eligazítást tartó tiszt elküld minket egy pohár vizért. Menjünk vissza arra a folyosóra, ahol a mosdó van és ott be a jobb oldali ajtón. Menjünk egész közel az asztalhoz, újabb „gyorsasági" rész jön. Adjuk oda a teli poharat a tisztnek (USE FULL GLASS ON OFFICER) és abban a pillanatban, amikor elfordul inni, cseréljük ki a saját bélyegzőnket az asztalon levővel (TAKE STAMP). Pár próba után biztos sikerül. Menjünk ki, majd vissza abba a szobába, ahol a vizet szereztük. Az irányítópulton látható egy nyomtató (papír lóg ki belőle). Használjuk a pecsétet a tintán (USE STAMP ON INK PAD) és menjünk ki, majd jobbra fel. Nyissuk ki a cigarettás dobozt (OPERATE CIGARETTE CASE). Nézzük meg a cigarettákat (EXAMINE CIGARETTE négyszer) és ürítsük ki azt, melyiken kék (BLUE) jel van (OPERATE CIGARETTE) (valószínűleg a legfelső lesz az). Tegyük a c. papírt a pohárra (USE CIGARETTE PAPER jobb gomb ON GLASS). Máris van ujjlenyomatunk! Tegyük ezt az ajtó mellett levő kék ujjlenyomat olvasóra (USE FINGERPRINT ON FINGERPRINT ID). Menjünk be és jobbra tovább. A szobában pecsételjük le a kártyát (USE INK PAD ON MISSION INSTRUCTION) és dobjuk be a nyíláson (USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX). Menjünk be, majd lépjünk oda a szemeteshez. Most pedig érdekes kis tortúrának nézünk elébe. Tegyük a borotvát a kukába (USE RAZOR ON TRASHCAN) és dugjuk be a zsinórt (USE ELECTRIQUE CABLE ON ELECTRIC PLUG). Most vegyük ki a cuccot (EXAMINE TRASHCAN) és ismételjük meg az egész műveletet, de most fordított sorrendben (zsinór, majd borotva). Fogalmam sincs, miért kell ezt így csinálni, de ha csak egyszer végezzük el a műveletet, a rendszer nem fog működni (legalábbis velem ez történt). A tamáskodó olvasók nyugodtan kereshetik az egyszerűbb megoldást, akiknek megfelel így, azok menjenek be az ajtón.



FOTÓ: AMIGA

Ismét szép helyzetbe kerültünk! Dr. Why és Otto már vár ránk, és ez esetben ők vannak előnyben. A pár perces közjáték után, John úgy látja, hogy ebből a helyzetből nincs kiút. Ekkor szólal meg a kukába rejtett borotva, teljes káoszt okozva fogvatartóink körében. Amikor Dr. Why felszólítja Otto-t, hogy „magyrázza maga helyzetét" dobjuk rá a piros jelzésű cigarettát a jobb oldalunkon álló gépre (a legalsó cigi a listán) (USE CIGARETTE ON COMPUTER). A kamikaze cigaretta pár másodpercig repked, majd elvégzi dolgát. Ekkor Otto mérgében le akar lőni minket (és ezt közli is velünk). Gyorsan tegyük őt ártalmatlanná (OPERATE OTTO). Eközben Why meg-OTTO). Eközben Why meglép, és Júliá-t túszként magával viszi. Verekedés után tegyük a disc-et a kis pulton levő CD-lejátszóba (USE COMPACT DISC ON CD PLAYER). Glames közli velünk, hogy egy kicsit pihennie kell. Ezzel ne is törődjünk, ismételjük meg újra az előző parancsot. John még mindig fáradt. Azonnal próbálkozzunk újra, harmadszorra sikerül! A beadott vírus tönkre teszi a STEALTH rejtőzködő rendszerét, a légierő most már meg tudja semmisíteni azt. Fussunk ki a szemben levő ajtón. Annyi időnk marad, hogy éppen felkapaszkodjunk Júliá-val Why helikopterének talpára. A sziget pedig BUMM... Ahogy meglátjuk azt a képet, amikor a gépen lógunk, villámgyorsan kötözzük fel a talpon fekvő bombát a gumiszalaggal (USE ELASTIC BAND ON BOMB). Pont amikor végzünk, akkor fogy el

erőnk, és elkezdünk lefelé zuhanni. Sebaj! Működtessük a csónakot (OPERATE LIFEBOAT), s máris puhára esünk. Persze Dr. Why-nak még van egy utolsó adúja (a bomba). Ügyködésünknek köszönhetően azonban a cucc eljátsza a „vissza a feladónak" témát, Why pedig légneművé válik. THE END.

Most már nem is marad más hátra, csak néhány hónap várakozás a cég következő munkájára, melynek címe még nem egészen tiszta szerkesztőségünk számára. A két variáció – CRUISE FOR A CADAVER, vagy CRUISE FOR CORPSE.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92		A
ZENE	90		
JÁTSZHATÓSÁG	89		
Összesen:	96		

Végre egy humoros játék

Mad Professor Mariarti

A Krisalis legújabb programja igazi áttörés az ügyességi játékok világában, végre valakinek eszébe jutott, hogy valami humorosat is kellene csinálni. A történet egyszerű: szegény Mariarti professzort diliházba akarják dugni különféle furcsa kísérletei miatt, ha csak be nem bizonyítja, hogy nem őrült. Ezt pedig csak egyféleképpen teheti meg; ha le tudja zárni laboratóriumait, melyekben az utóbbi időkben különös dolgok történnek: mutáns lombikok, kóbór (AMIGA!)-egerek, önállósodott interface-ek és még ki tudja miféle jószágok mászkálnak bennük s vették át az irányítást a laborok felett...

Mint az eddigiekből is látszik, a játék alapötlete zseniális, s a csúcs kidolgozás sem maradt el ezúttal; a hang nagyon jól sikerült, a grafika pedig ha nem is kidolgozásban de ötletességben felülmúl minden eddigi ilyen jellegű programot. A röhögő csontvázak, gitározó húsevő növények, önállósodott űrrakéták jól érzékeltetik, hogy egy ideig nem a játékra fogunk figyelni, hanem csak egyszerűen dőlni fogunk a nevetéstől...

A játékban öt laboratóriumba kell eljutnunk az ajtót bejáratot lezáró kapcsolóig, de ehhez nem csak ügyességre van szükség, rengeteg poénos rejtvényt kell megoldani annak aki nyerni akar. A dolog lényege, hogy bizonyos tárgyakat a megfelelő helyekre kell vinni és ott használni kell azokat. Az irányítás egyértelmű, kivéve a tárgyak használatát, ezt úgy érhetjük el, hogy egyhelyben ugrálunk ott ahol az aktuális tárgyat akarjuk kipróbálni. Sokszor fogunk arra hivatkozni, hogy zárjuk el a gépet, ezt mindig a „A very useful switch" jelzésű helyek előtt ugrálva érhetjük el. A nálunk lévő eszközök listájában úgy mozoghatunk, hogy a tűzgomb nyomvatartása mellett fel-le mozgatjuk a joysticket. A nálunk lévő pénzen különféle védekező eszközöket vásárolhatunk a „Buy your equipment here" jelzésű helyeken.

Az itt közölt megoldás nem tartalmazza, hogy valamilyen helyszín eléréséhez merre kell mennünk, mivel egy-egy laboratóriumban könnyen kiismerhetjük magunkat, egy bizonyos idő után, viszont térképezni elég esélytelen a helyszíneket. Tehát annak aki használni akarja megoldásunkat először alaposan meg kell ismerkedni a helyszínekkel.

S most jöjjön a lényeg; hogyan tudjuk elkerülni a gumiszobát...

Computer Laboratory:

Kapcsoljuk le a gépet, szerezzük meg a búvárruhát – divers helmet –, vegyük fel a homokot – bucket of sand – és dobjuk be a nyersanyag-csatornába – raw materials tunnel –. Állítsuk a bú-

FOTÓ: AMIGA



várruhára a felszerelést, majd menjünk be a magasnyomású kamrába – pressure chamber –. Vegyük fel a chipet – micro chip –, használjuk azt az elektronikus futószalagon – electronic conveyer belt –. Ugráljunk át a szalagon, s vegyük fel a fejhallgatót – Fluffy muffs –, menjünk át a hangfalakon, és használjuk a kapcsolót.

Spacerocket Development:

Kapcsoljuk le a gépet (a very useful switch), és másszunk le a gép alatt. Vegyük fel a az üveg tejet – bottle of milk –, és keressük meg a mikrosütőt (nincs jelölve semmilyen szöveggel, de felismerhető!). Használjuk a tejet, majd ugráljunk végig a futószalagon; egy doboz búzát találunk. Ezt is használjuk a mikróba, majd vegyük fel a süteményt – cooked cereal –. Vegyük fel az elemet – a small battery –, menjünk ki a tetőre, majd másszunk le a másik nyíláson. Használjuk az elemet a roboton, majd mozogjunk jobbra addig, amíg nem ér vissza a robot. Vegyük fel a csillagbenzint – 4 star fuel –, használjuk a tetőn az első kijárat közelében a rakétán. Menjünk körbe a lépcsőkön, vegyük fel a telefonkártyát – phone card –, és használjuk azt a kék ajtón, amin a „Who is this police box" felirat van.

Biological Observations:

Szerezzük meg a két legyet – Fly –, majd egy aknának a bal szélén leesve hozzájutunk a folyadékhoz – liquid weedit –, amit a viráglocsoló herkentyűnél használhatunk. Szedjük fel a babot – baked beans –, és szedjük fel a harmadik legyet. A terem bal felső sarkában állítsuk a legyekre a listát, és menjünk át a húsevő növényeken. Vegyük fel a lyukacsos kalapot, majd ezt használva menjünk át a méheken. Használjuk a babot a „fee fi fo fun" feliratú helyen, és másszunk fel a kinőtt fán. Vegyük fel a fadarabot, és használjuk a krokodil előtt. Zárjuk el a kapcsolót.

Chemical Research Dept.:

Zárjuk le a kapcsolót, szedjük fel az üveget – black jam jar –, az egyik futószalagról leesve hozzájutunk a csavarkulcshoz – steel wrench –, szedjük fel az erőitalt, használjuk a kulcsot a létrán (AUTOLADDER). Másszunk fel és szerezzük meg



FOTÓ: AMIGA

a másik üveget – strawb jam jar –, menjünk ahhoz az ajtóhoz, ahol eddig nem tudtuk elolvasni a kódot. Menjünk be, szerezzük meg a súlyt, dobjuk az erőgépre (test your strenght), vegyük fel az olajoskannát, jussunk el a labor jobb felső részébe és próbálgassuk a kannát a csövek mellett.

Central Power Control:

Az egyik platformról leesve, jutunk a rugós cipőhöz – bouncy boots –, majd kapcsoljuk ki a gépet (a very useful switch), vegyük fel az üveg portóit – a bottle of port –, a televíziót – television –, és a tükröt – shiny mirror – majd menjünk a labor alsó szélén található ajtóhoz, ahol a TV-t használva teleportálhatunk (így lesz a TELEvízióból és egy üveg PORTóiból teleport !?!). Egy helyen feljuthatunk a cipőt használva, majd ott körbemászkálva néhány futószalagról leesve érhetjük csak el az atom-védősisakot – atomic helmet –. Jussunk el egy szörnyetegig, használjuk előtte a tükröt, mire az úgy megijed saját magától, hogy bujdosásra adja a fejét. Álljunk a sisakra a listán és zárjuk le a nagyon nagy hasznos kapcsolót (a very big useful switch).

Most már csak a megnyerést kell végigszenvednünk...

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	79		A
ZENE	75		
JÁTSZHATÓSÁG	60		
Összesen:	82		

Újabb háborús játék

Rocket Ranger

A Cinemaware cég 1987-ben dobta piacra első játékát, az azóta már klasszikusnak számító „Defender of the Crown"-t. A játék akkor hatalmas sikert ért el, fantasztikusan szép grafikájával és jól megkomponált zenéjével. Sok más hasonló játéknak lett ezek után az „ősanyja", mivel a különböző cégek látva a nagy sikert, más sztorikat kitalálva: koppintották le az alapötletet (Gondoljunk csak a Joan of Arc-ra, a Kingdoms of England-re, és még sorolhatnánk...). Persze a Cinemaware is folytatta a „hagyományokat" a Rocket Rangerrel „a The king of Chicago-val, és a Lord of the Rising Sun-nal. Mindegyik játékra ugyanaz jellemző: hasonló stratégiára épülő szépen kidolgozott akciójelenetek. A Cinemaware egyébként nagyon szerényen, játékait INTERACTIVE MOVIE-nak hívja. Igaz megérdemelten...

A Rocket Ranger sztorija a második világháborúban játszódik. A játék 1940-ben kezdődik, amikor Hitler hordái végigmenetelnek egész Európán. Emberek milliói kiáltanak rettegve segítségért a felkészületlen Európában. Csak egyvalaki tud döntő csapást mérni rájuk. Egy olyan csapást, amit az egész világon hallanak majd. Ez a személy TE vagy, de ehhez Rocket Rangerré kell válnod. Ezt persze elintézi néhány tudós-zseni, aki elküldi nekünk valamilyen teleportációs módszerrel az ehhez szükséges stuffokat.

Mielőtt még szusszanni tudnánk a meglepetéstől, kiderül, hogy a nácik elrabolták a legtudósabb, legzsenibb amerikai Otto Barnstoff professzort, lányával Jane-nel együtt. (Talán Adolf unatkozott egy kicsit szegény Eva Braun mellett?) A hatalmas Zeppelin (ugyanis a nácik a közlekedés e módját választották) az Atlanti-óceán felett repül áldozataival... Mivel a tudóst feltétlenül meg kell mentenünk és most azonnal kell indulni, kezdjük...

HOGYAN MENTSÜK MEG OTTOT ÉS JANE-T:

A tudós megmentésére három alkalmunk van. Az első alkalom az Atlanti-óceán felett repkedő Zeppelin elkapása. Járjunk el a TAKE OFF leírásának megfelelően és repüljünk az Atlanti-óceánra. Némi zene és repkedés után megtaláljuk, miközben egyre közeledünk feléje gondolkozzunk el azon, hogy a Zeppelin igen veszélyes jószág, hiszen gázzal van feltöltve és nekünk egy elég komoly robbanó fegyverünk van. Mivel a tudóst és a leányát élve akarjuk, CSAK a kabinra lőjjünk, különben az egész hóbelebanc felrobban. A náci lesipuskásokat kikerülve mindig egy kicsit alálőve álljunk pontosan a célpontra! Mint a játék során minden akciójelenetben, itt is háromszor találhatnak el minket, a harmadikra lezuhanunk. (Persze azért van ejtőernyőnk!) Ha mi érünk el találatot, tűzerőnk folytán az összes náci ott pusztul és berepülhetünk a gondolába. Itt találkozunk Barnstoff professzorral és leányával. Mielőtt még nagyon happy-k lennénk, kiderül, hogy van egy kis probléma. Ugyanis hiába voltunk iskolatársak a szexis Jane-nel, sajnos nem voltunk rá túl nagy hatással, mert nem emlékszik ránk. Így, mivel Barnstofték nem biztosak benne, hogy barát vagyunk-e vagy ellenség, a következő mondatokat válaszoljuk a lánynak (különben kilöknek a gondolából!):

– You'll never beleive me. (Sohasem hisz majd nekem.)

– I'm here to give Zeppelin flying les – sons. (Azért vagyok itt hogy repülőleckéket adjak a Zeppelinnek).

– You need some help? (Kell némi segítség?)

– Let's start again... (Kezdjük elölről). Bármilyen hihetetlen, csak ez a kamu szöveg segít. Ha egyébként ezt az első részt elrontanánk, még két alkalmunk van Ottoék megmentésére.

A második alkalom Németország. Mivel a Zeppelint ide szállítják a németek, nekünk is ide kell repülnünk. Itt német „Goering fiúk" repülőgépeivel kell harcolnunk. Sajnos ez a rész a játék egyik legszebb, de legnehezebb része is. Ezért elég valószínű, hogy nem fog sikerülni, tehát ha egy mód van rá, mentsük meg Ottoékat az első részben. Ugyanez vonatkozik a harmadik alkalomra is, ami egy sivatagi bázisban játszódik, ahol – szintén repülők ellen kell harcolni, ráadásul sötétben!

A játék során egyébként még párszor meg kell menteni Ottoékat, ugyanígy. Azért nem ajánlatos

FOTÓ: C–64



a sorsukra hagyni őket, mert a professzort megszerezve a nácik hatékonysága nő. (Erről majd később.) Ha megmentettük Ottoékat, visszavisszük őket az USA-ba, mi pedig visszatérhetünk szuper-óránkhoz. Az órán négy szót látunk:

- War room (Háborús szoba),
- Fuel depot (Üzemanyag-raktár),
- Rocket lab (Rocket laboratórium) és
- Take off (Felszállás).

WAR ROOM:

Itt jelentést teszünk Horace, „Bulldog" McBrady nevű parancsnokunknak, aki ezután rendelkezésünkre bocsátja az USA öt legjobb ügynökét. A világtérképen, kezdetben ezt az öt ügynököt látjuk szétszórva és egy nagy horogkeresztet Németország helyén. A térkép tetején van az aktuális dátum és a nácik hatékonysága. (Nazi efficiency). Ez attól függ, hogy a náciknál van-e a professzor és ha igen, hol. Például ha nálunk van biztonságban, akkor csak 50%, ha Németországban, akkor mér 75%, sőt, ha a Holdra vitték őket, akkor már 90% a hatékonyságuk! (Ez egyébként a Föld elfoglalásának gyorsaságában nyilvánul meg.)

FOTÓ: AMIGA



AZ ÜGYNÖKÖK:

Ha a kurzort rávisszük egy országra, ahol van ügynökünk és megnyomjuk a joy gombját, a következő dolgokat látjuk egymás alatt:

pl.: Columbia (az ország neve): not infiltrated-infiltrated-resisting (nincs behálózva-behálózva-ellenáll).

orders: infitrate-organize resistance (parancsok: behálózás-ellenállás szervezése).

Cover: high-low profile, high-low risk (erősebb-gyengébb fedezés, kissebb-nagyobb veszély).

Ezeken az alsó parancsokkal változtathatunk: az „agents"-el vihetünk ki-be ügynököt az országokba (egyszerre több is lehet!), a „change orderrel" változtathatunk a parancsokon, a „change cowerrel" az ügynök fedezésén. Az ügynököket kétféle munkára lehet fogni: egy ország behálózására vagy ellenállás szervezésére egy adott országban. Ha egy ügynök „behálóz", akkor vagy információkat szerez bázisokról, gyárakról, vagy jó esetben meg is találja őket, vagy a segítségünket kéri bizonyos esetekben. Ha az ügynök villog, akkor általában jelentenivalója van, de megtörténhet az is, hogy elkapták. Ilyenkor jelentés helyett ezt legfőbb ellenfelünk, Leermeister gúnyosan közli velünk. Ha az ügynök ellenállást szervezett, akkor a németeket ez két hónapig megállítja. Ilyenkor ezeken a területeken villog a horogkereszt. Az ügynökök kétféle dolgot találhatnak meg. Lunárium bázist és „rocket"-üzemet. A lunárium egy olyan anyag, amit a Holdon bányásznak, és aminek segítségével Hitler az egész Földet sátáló zombik lakhelyévé változtathatja. De lunáriummal repülünk mi is. A lunáriumot bázisokban tárolják. (Logikus nem?)

LUNÁRIUM BÁZIS

Ha az ügynökünk egy ilyen bázist talált, mindig szervezzünk itt ellenállást. Ugyanis ilyenkor a felkelők elküldik nekünk a zsákmányolt lunáriumot, amire pedig feltétlenül szükségünk van, de személyesen is kirabolhatjuk. Kétfajta bázis van. Az egyik Dél-Amerikában a másik Afrikában. Mind a kettőhöz némi tájjellegű zene kíséretében repülhetünk oda. A Dél-Amerikában lévő bázis egy templomban van elrejtve. A rádiumpisztollyal szép sorjában kilőhetjük az átok német katonákat, a joy-t hátrahúzva védekezéskor. A másik bázis Saint Exupéry kedvenc része lehetett volna, mert itt egy igazi „Éjszakai repülés"-t kell végrehajtanunk. Itt sincs más dolgunk, mint szorgalmasan lőni a felénk közeledő német repülőket, akiket csak égő pilácsukról ismerhetünk fel a sötétben. (Egyébként itt van a tudós és lánya harmadik „megmentési jelenete" is.)

A „ROCKET"-ÜZEM

Összesen öt van belőle a világ különböző pontjain elrejtve. Mindegyik üzemben 1940-es évjáratú űrhajók darabjait gyártják a nácik. Ennél a résznél egy közkatonával kell bokszolnunk. A boxjelenet irányítása a következő:

joy fel: a fej védése
joy le: a gyomor védése
joy fel + gomb: egyenes ökölcsapás

	ALGÉRIA	ARABIA	ATLANTIC	BRAZIL	CANADA	COLUMBIA	CONGO	EAST AFRICA	EGYPT	ENGLAND	FRANCE	GERMANY	ITALY	KENYA	LIBYA	MIDEAST	NIGERIA	PERSIA	PERU	SCANDINAVIA	SPAIN	SUDAN	USA	USSR	VENEZUELA	WEST AFRICA	YUGOSLAVIA
ALGÉRIA	0	28	20	43	37	44	25	29	21	16	14	17	15	31	10	19	23	30	50	22	13	24	36	26	40	18	12
ARABIA	28	0	41	57	59	65	30	18	14	34	29	27	24	26	20	17	31	12	70	32	33	19	58	23	61	37	22
ATLANTIC	20	41	0	32	27	34	37	39	33	18	19	26	22	43	29	31	35	42	44	25	17	36	23	38	30	24	28
BRAZIL	43	57	32	0	49	27	38	48	52	50	45	53	47	46	42	54	37	61	25	55	40	44	41	60	28	33	51
CANADA	37	59	27	49	0	28	56	52	51	31	36	38	39	64	44	47	48	55	40	34	35	57	10	41	26	42	43
COLUMBIA	44	65	34	27	28	0	52	64	59	47	46	50	48	62	49	57	45	66	17	51	43	61	26	58	12	39	53
CONGO	25	30	37	38	56	52	0	22	23	36	33	34	32	17	24	26	15	31	54	40	29	20	55	39	50	21	27
EAST AFRICA	29	18	39	48	62	64	22	0	15	37	32	33	30	14	23	24	25	19	67	35	31	12	61	28	60	34	26
EGYPT	21	14	33	52	51	59	23	15	0	27	24	20	19	25	12	11	18	17	63	28	26	13	50	22	54	29	16
ENGLAND	16	34	18	50	31	47	36	37	27	0	8	11	13	40	21	22	33	29	53	15	12	30	32	19	41	28	20
FRONCE	14	29	19	45	36	46	33	32	24	8	0	12	10	37	17	20	30	28	52	16	9	27	36	21	42	25	15
GERMANY	17	27	26	53	38	50	34	33	20	11	12	0	9	35	18	14	32	24	58	10	16	29	39	15	45	31	13
ITALY	15	14	22	47	39	48	32	30	19	13	10	9	0	33	14	12	29	25	57	17	11	26	38	18	44	27	8
KENYA	31	26	43	46	64	62	17	14	25	40	37	35	33	0	28	30	22	27	65	39	36	18	63	34	59	32	29
LIBYA	10	20	29	42	44	49	24	23	12	21	17	18	14	28	0	13	19	22	56	27	15	16	43	25	48	26	11
MIDEAST	19	17	31	54	47	57	26	24	11	22	20	14	12	30	13	0	28	18	64	21	25	33	46	16	52	36	10
NIGERIA	23	31	35	37	48	45	15	25	18	33	30	32	29	22	19	28	0	34	49	36	27	17	47	40	43	16	24
PERSIA	30	12	42	61	55	66	31	19	17	29	28	24	25	27	22	18	34	0	72	26	32	21	54	20	62	41	23
PERU	50	70	44	25	43	17	54	67	63	53	52	58	57	65	56	64	49	72	0	60	51	62	33	66	20	43	61
SCANDINAVIA	22	32	25	55	34	51	40	35	28	15	16	10	17	39	27	21	36	26	60	0	20	31	37	14	47	38	18
SPAIN	13	33	17	40	35	43	29	31	26	12	9	16	11	36	15	25	27	32	51	20	0	28	34	24	39	23	19
SUDAN	24	19	36	44	57	61	20	12	13	30	27	29	26	18	16	23	17	21	62	31	28	0	56	32	55	22	25
USA	36	58	23	41	10	26	55	61	50	32	35	39	38	63	43	46	47	54	33	37	34	56	0	45	24	40	42
USSR	26	23	38	60	41	58	39	28	22	19	21	15	18	34	25	16	40	20	66	14	24	32	45	0	53	44	17
VENEZUELA	40	61	30	28	26	12	50	60	54	41	42	45	44	59	46	52	43	62	20	47	39	55	24	53	0	35	49
WEST AFRICA	18	37	24	33	42	39	21	34	29	28	25	31	27	32	26	36	16	41	43	38	23	22	40	44	35	0	30
YUGOSLAVIA	12	22	28	51	43	53	27	26	16	20	15	13	8	29	11	10	24	33	61	18	19	25	42	17	49	30	0

joy jobbra + gomb: jobbhorog
joy balra + gomb: balhorog
joy le +gomb: gyomron vágás.

Ha legyőzzük a nácit, az itt levő ügynökeink elküldik az űrhajó darabjait az USA-ba. Ha mind az öt űrhajó-darab megvan és beletöltöttünk 200 lunáriumot, akkor felmehetünk vele a Holdra (Fel is kell). A lunárium-bázis és a „rocket"-üzemben is, ha elkapnak, pár hét alatt megszökünk és egy szomszédos országban kötünk ki, ha pedig mi győzünk, két lehetőségünk van az angolos távozásra: vagy továbbrepülünk egy másik országba, vagy haza (pick destination), vagy s.o.s-t küldünk (send s.o.s.). S.o.s. küldéskor hívunk..., nem, nem egy taxit, hanem egy amerikai tengeralattjárót, ami két hónap alatt hazavisz minket az USA-ba. Így az út olcsóbb (nem vesztünk lunáriumot), viszont két hónap elmúlik. A „War room"-ról még tudni kell hogy, nem szabad két hónapon keresztül itt maradni, mert gyávaság miatt hadbíróság elé állítanak, és Rocket Ranger nélkül nincs esélye a világnak... (Tehát vége a játéknak).

FUEL DEPOT

Itt tölthetjük fel a „rocket pack"-ünket és a némettektől darabjaiban lopott űrhajónkat (200 lun. kell bele).

ROCKET LAB

Ide akkor jöhetünk, ha már megvan az öt űrhajódarab és betöltöttünk 200 lunáriumot. Ezután repülünk a Holdra.

TAKE OFF

Ezzel a paranccsal repkedhetünk. A világtérképen kell beállítani, hogy melyik országba akarunk repülni. Ehhez szükség van a Secret Decoder Wheel, vagyis a kódtárcsa használatára. Egyébként ez elég egyszerű: a függőleges és a vízszintes sorban meg kell keresnünk azt az országot, ahova megyünk, és azt, ahol éppen vagyunk, majd meg kell keresni az egymásnak megfelelő számot (Például az USA–Németország 39). Pont ennyi lunáriumot kell a „rocket chamber"-be tölteni. Ha ezt betankoltuk, kezdődik a felszállás. Ezt az első időkben egyébként gyakran el fogjuk rontani, mert sok gyakorlás szükséges hozzá. (Egyébként a program nagyjából leírja, hogy kell csinálni). Nyomjuk a joy-t balra, ekkor hősünk elkezdi a kocogást, majd minden lépésnél nyomjuk meg a tűzgombot. Nagyon fontos, hogy PONT abban a pillanatban nyomjuk meg a gombot. Figyeljünk a ritmusra is! Ha már elég gyorsak vagyunk, a „rocket pack" elkezd csilingelni, mi pedig a joy felnyomásával Superman nyomdokaiba léphetünk. Ha ezt a részt háromszor elrcntottuk, a főhős magától megtanul repkedni, de két hónapot veszítünk. A „feul depot"-ban vigyázzunk, hogy mennyi lunáriumot töltünk a „rocket pack"-be, mert minél több az üzemanyag, annál nehezebb felszállni.

HOLD BÁZIS

A játék vége. Megszereztük mind az öt űrhajódarabot és közlik velünk, hogy Barnstoff-ékat újból elrabolták, és ha nem repülünk a Holdra, hogy kiszabadítsuk őket, igen nagy bajok lesznek. Ha visszarepültünk az USA-ba, rögtön menjünk a „rocket lab"-be. Ha be van töltve a 200 lunárium, először azt látjuk, hogy az űrhajó utolsó darabját is rárakják a hajótestre. Amikor meglátjuk az „Interplanetery of Fascist" feliratot, egy kicsit elmélkedünk azon, hogy milyen előrehaladott a nácik technikája. Talán be akarják telepíteni a világűrt? Mindenesetre bekapcsoljuk a „rocket pack"-et, és megnyomjuk az indítógombot...

Ahogy a holdra értünk, német egyenruhába öltözött zombi nők támadnak ránk, rádiumpisztollyal a kezünkben. Nem tehetünk mást, ki kell őket irtani, méghozzá minél gyorsabban, mert a lunárium mérgező dolog, úgyhogy nincs sok időnk. (Arról nem szól a fáma, hogyan lélegzünk a Holdon, űrruha nélkül...). Ha időben végeztünk a nőkkel, végre megtudjuk az Interplanetary Union of Fascists" titkát. Egy újfajtaidegen fajt akartak alkotni, amivel a Földet az uralmuk alá akarták hajtani. Hát időben jöttünk... Végre találkozunk a lánnyal, és egy tipikus Hollywood-i jelenettel, Rocket Ranger átöleli Jane-t és kikapcsolja a szuper-órát.

Hát igen. Ez a Cinemaware produkció is gyönyörűre sikeredett. A játék mindvégig izgalmas, a képeket, az akciójeleneteket, a zenét, mind C64-re, mind Amigára fantasztikusan jól megcsinálták. A C64-esek csak szomorkodhatnak a cég kijelentésén, miszerint a következő játékaikat – „The King of Chicago", „Lord of the rising sun", „It came from the desert I–II." – már nem csinálják meg C64-re. (Az Amigások persze most kajánul röhögnek). Ez már csak azért is dühítő, mert ezek mind hasonló játékok és nem igaz, hogy nem lehet őket ugyanígy megcsinálni a „jó öregre". Szóval nagy kár.

Herpai Gergely

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	85	91	A
ZENE	90	90	
JÁTSZHATÓSÁG	95	95	64
Összesen:	93	94	

Egy egyszerű játék

Kennedy Approach

Szimuláció, memóriajáték, stratégia, reflexjáték. Mindez elmondható erről a játékról, amely – és ez főként az AMIGA változatra igaz – sem grafikájában, sem hanghatásaiban nem nyújt semmi rendkívülit. „Csupán" játszható.

A kezdőkép után egyszerű – mondhatni primitív – képernyőn beállíthatjuk a játék erősségét (Skill level). Ezután válasszuk az „Offers" menüpontot. Az újabb képernyőn megláthatjuk besorolásunkat (Rank), amely kezdetben „GS7". Ez alatt látható a fizetésünk (salary), amely induláskor ezer dollár. A játék során – ha túl nagy galibát nem csinálunk – mind a besorolásunk, mind a fizetésünk emelkedni fog.

A képernyő alsó részén kiválaszthatjuk, hogy melyik repülőtéren szeretnénk szolgálatot teljesíteni. Választási lehetőségünk kezdetben két egyszerű feladatra korlátozódik. Ha megleltük a kedvünkre valót, akkor a képernyő közepén látható „Play" mezőre nyomjunk rá.

Ami ezután jön, az már maga a játék. A képernyő bal felső sarkában látható az idő, mellette pedig a következő négy sor:

- ID: Ebben a sorban a repülők azonosítói láthatók A-tól Z-ig.
- ORIG: Annak a jelzése, hogy a repülő honnan jön. Ehhez annyit kell tudni, hogy a játéktér szélén látható három betűs be-kilépési pontok kezdőbetűi kerülnek ide.
- DEST: A gép repülési iránya (célja). A betűk jelentése megegyezik az ORIG-nál leírtakkal.
- ALT: A gép repülési magassága. Ha a gép felszállásra várakozik, akkor itt egy „X" látható.

Az első feladatot éjszaka kell teljesítenünk, amikor viszonylag gyér a forgalom. A játékot egérrel, vagy botkormánnyal játszhatjuk, bár ilyenkor csak a légtérben levő gépeket tudjuk elérni, a felszállásra várakozókat sajnos nem. Célszerű a gépekre a billentyűzeten keresztül hivatkozni (a gép betűjelének megfelelő billentyű lenyomásával).

Hogy a játék leírását teljessé tegyük, meg kell említeni még két alapvető szabályt.

1. Minden, a légtérbe belépő gép 5000 méteren lép be. Ezt tulajdonképpen nem nekünk kell betartani, erről a program gondoskodik.

2. A repülőgépek kiléptetési magassága 4000 méter. Ez nagyon fontos, különben sohasem érünk el jó eredményt. Sokan nem ismerik ezt a szabályt, és ezért csalódtak ebben a nagyszerű játékban.

Ha másképp nem intézkedünk, a program real-time módban dolgozik, vagyis a tízperces első szolgálat valóban tíz percig tart. A gyakorlottabbak természetesen már unni fogják a gyér forgalmat. Ők az F1–F2–F3 billentyűkkel gyorsíthatják a program futását. Az egyéb lehetőségekről a HELP lenyomásával szerezhetünk tudomást.

A szolgálati idő leteltével megjelenik a statisztika:

Késés (Delays)
Katasztrófa (Crashes)
Rossz kilépés (Bad exits)
Konfliktus (Conflicts) – Gépek túlságosan közel kerültek egymáshoz.
Befejezett repülés (Flight completed) – minden sikeresen kiléptetett, illetve leszállított repülőt ide sorol.
Rank: Promoted to GS8 (előléptetve GS8-ra)
Salary Basic: (Megelőző fizetés)
Bonus: (Fizetésemelés)
Career Total: (Ez lesz az új fizetés).



FOTÓ: AMIGA

Miután szemügyre vettük teljesítményüket, választhatunk, hogy új játék induljon, vagy folytatjuk az előző szinten.

A játék érdekessége nem csupán abban van, hogy a következő fokozatokban egyre sűrűbben jönnek a gépek, hanem a pályát is változtathatjuk. Van olyan játéktér, ahol két leszállópálya van. Akad olyan, ahol a pálya egy részén magas hegyek találhatók – itt természetesen a gépeket bizonyos magasság alá nem célszerű vinni. Aztán jöhetnek viharfelhők, amelyek elnyelik a gépeket. És ha mindez nem lenne elég, néha egy-egy gép, amelyik egyébként csak áthaladna a légterünkön sürgősen közli velünk, hogy az üzemanyag csupán nyolc percre elegendő...

Flór Csaba

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	30	20	A
ZENE	40	25	
JÁTSZHATÓSÁG	83	74	64
Összesen:	75	69	

Itt csak a logika számít!

FULL METAL PLANET

Nálunk kevésbé ismertek az ún. stratégiai-táblás játékok, amelyek az USA-ban és Angliában olyannyira népszerűek. E játékokban egy speciális, hatszögletű mezőkből álló táblán játszik két vagy több játékos.

Seregeiket, figuráikat apró számokkal, ábrákkal teleírt kartonlapok vagy esetleg ólombábuk jelzik. A 20–30 oldalas szabálykönyvek alapján a játék szabályait kb 1 nap alatt lehet megtanulni, és egy játék minimum 3 óra. Ez persze nem jelenti azt, hogy ezek nem jó játékok, sőt! Persze nagyon sok felnőtt is játszik velük, hiszen nem egy játék megszólalásig hű szimulációja pl. egy II. világháborús ütközetnek. Sajnos nálunk nagyon alacsony szintű a játékkultúra, sok felnőtt azért nem játszik, mert az gyerekeknek való. Ez lehet az egyik oka, hogy nálunk még nincsenek ilyen játékok.

Azért írtam a fenti bevezetőt, mert így talán könnyebb megérteni, hogy milyen kategóriába is tartozik a FULL METAL PLANET c. játék. Stílusában, menetében is nagyon hasonlít a fent említett játékhoz, de nyílván meg van az az előnye a manuális játékokkal szemben, hogy itt a gép végzi helyettünk az unalmas adminisztrációt.

A játék egy bolygó felszínén játszódik, amely nagyon gazdag egy bizonyos fajta fémben. A bolygó felszínének mezőit hatszögekből álló rács ábrázolja. Minden mező síkság, víz vagy hegy lehet. A fémdarabokat szürke háromszögek ábrázolják. A bolygó felszínén ezen kívül vannak árkok, ezek hol kiszáradnak, hol újból megtelnek vízzel. Ugyanígy vannak szigetek, amelyek időnként elsüllyednek, időnként kiemelkednek az óceánból. A játék elején megjelenő ikonok közül a lényegesebbek jelentése a következő: Az első és a harmadik ikonnal a játékot indíthatjuk, a negyedikkel saját címert tervezhetünk, az ötödikkel kimentett állást tölthetünk vissza. A program betöltésénél ügyelni kell arra, hogy a gép bekapcsolásakor ill. reset-eléskor a lemez ne legyen a meghajtóban, mert akkor a kurzor a képernyő mögött lesz.

A következő képernyőn választhatjuk ki, hogy kinek mi lesz a címere. Ha a chip-re click-elünk, akkor számítógép ellenfeleket is választhatunk. A lemez-ikonnal saját címert tölthetünk be, az órával beállíthatjuk, hogy egy játékos egy körben mennyit gondolkodhat. A játékot a sárga-fekete csíkos ikon kiválasztásával indíthatjuk (a továbbiakban ez az ikon mindig „EXIT"-et fog jelenteni). A játékot 2–4 játékos (ezek bármelyike lehet a számítógép is) játszhatja.

Először is a játékosoknak el kell helyezniük az űrhajóikat a bolygó felszínén. Érdemes a többi játékostól távoleső, vízparti helyet választani. Ezután következik a felszerelés kirakodása. Minden játékosnak 4 tankja, egy nagy tankja, egy szállítója, egy gyára, egy kompja, két hajója és egy hídja van a játék elején. Ezeket csak a bázispontokkal határolt körzetben lehet kitenni. A kompot a jobb egérgomb nyomkodásával forgathatjuk be megfelelő helyzetbe.

A kirakodás után következik maga a játék. Sorban lép minden játékos, hogy a legelején ki kezd, azt a gép sorsolja. Minden játékosnak adott idő áll rendelkezésére, ez alatt kell a lépést befejeznie. Azt, hogy mennyi legyen ez az idő, a játék elején, a játékosok kiválasztásakor beállíthatjuk. Az első körben 5, a másodikban 10, a harmadikban és azután 15 mozgáspontot kapunk. Ha egy körben nem használjuk ki az összes mozgáspontot, átvihetjük a későbbi körökre. Így egy körben maximum 25 mozgáspontunk lehet (és mindig csak öttel osztható). Bármely jármű mozgatása egy mezővel egy mozgáspontba kerül, ugyanígy egy tárgy vagy jármű berakása valahová illetve kirakása valahonnét. Szárazföldi járművekkel nem léphetünk vízbe és vízijárművekkel sem szárazföldre. Ha pl. kompunk alatt kiszárad egy csatorna, akkor addig nem léphetünk vele, amíg a csatorna újra meg nem telik vízzel. Ezért érdemes a kör végén a járműveinket stabil pontokon hagyni, ha a következő körben is lépni akarunk velük. Nem léphetünk olyan mezőre sem, ahol már áll valami.

A következő billentyűk „élnek" egy játékos lépése közben

- F 1 : Csavarkulcs-ikon. Ezzel javíthatjuk meg bázisunk szétlőtt tornyait.
- F 2 : Ki- és bekapcsolja a hatszögletű rácsot a játékmezőn.
- F 3 : Nyíl-ikon. Nincs rá szükség
- F 4 : Elfogás-ikon. Ezzel lehet elfogni egy ellenséges járművet (hogy hogyan arról majd később).
- F 5 : Rakéta-ikon. Ezzel megnézhetjük egy tetszőleges gépről, hogy van-e rakétája (ha igen, akkor a megjelenő ablakban 1 vagy 2 rakéta látható), és ki tudja-e lőni (igen, ha két téglalap van az ablak jobb felső sarkában, nem, ha piros).
- F 6 : Ezzel kérhetjük le azt a térképet, ami a bázisok elhelyezésekor is megjelenik, a kék a vizet, a fehér pontok a fémdarabokat jelölik. A jobb oldalon látható minden gépből egy-egy darab. Ha valamelyiket kivá-

lasztjuk az egérrel, akkor a sarkában levő piros négyzet eltűnik ill. megjelenik, jelezve azt, hogy az ilyen gépek láthatóak legyenek-e a térképen vagy sem. A jobb alsó sarok két ikonja a vulkánokat és az árkokat jelöli. A játékosok címerei piros négyzeteinek kapcsolgatásával egy játékos összes figuráját láthatóvá ill. nem láthatóvá tehetjük a térképen. A piros csíkos háromszög kiválasztásával megnézhetjük, hogy mi mekkora területet tud belőni.

F 7 : Nyíl-ikon. Ezzel az ikonnal tudjuk gépeinket mozgatni, maximum annyi mezővel, ahány mozgáspontunk van.

F 8 : Tárgy-ikon. Ha ezzel az ikonnal kiválasztunk egy olyan gépet, amely tárgyakat képes tárolni, akkor megjelenik egy ablak, a gép tartalmával. Ezután az Amigánál megszokott módon tudunk az ablakból ki-be pakolni. Így vehetünk fel pl. fémdarabokat a szállítóba vagy a gyárba. Bármely tárgy ki-, be- ill. átrakodása is egy mozgáspontba kerül.

F 9 : Tűz-ikon. Ezzel lőhetünk egy célpontra.

F10 : Ezzel tudjuk jelezni, hogy a lépésünket befejeztük, még az idő lejárta előtt.

\+ Ezzel előhívhatunk egy, a fenti funkciókból álló ikonlistát.

R : Jelenlegi állás.

FOTÓ: AMIGA



A gépek funkciói

Bázis: A bázis nem tud mozogni, de három tornya tud lőni, maximum 2 mező távolságra. Korlátlan mennyiségű rakományt képes tárolni. Ha fémdarabokat rakunk bele, azt nem lehet többé kivenni, de a program felszámolja pontnak.

Szállító: Ez a jármű szárazföldön és hegyen képes átkelni, maximum 2 tárgyat képes szállítani. Ez a tárgy lehet pl. tank és híd is, és egy ilyen szállító veszélyes desszant egységet jelent.

Gyár: Ez a sötétbarna színű gép képes egy fémdarabból egy új szállítót, tankot vagy hidat építeni. Ehhez egyszerűen be kell rakodnia egy fémdarabot a tárgy-ikonnal (akár egy szállító is átadhatja neki) és még ki is rakhatja a kész terméket.

Tank: A tankot ebben a furcsa sakkjátszmában a gyalogok. Át tudnak kelni szárazföldön és hegyen, szállítani lehet őket, és a gyár tonnaszámra tudja őket gyártani. A tankok lőtávolsága 2 mező, de ha felállítjuk egy hegyre, akkor 3 mező lesz a lőtávolsága. Vigyázni kell azonban, mert ha a kör végén egynél több tankunk áll hegytetőn, akkor a következő körben „PENALTY"-t, büntetést kapunk, vagyis öttel kevesebb mozgáspontunk lesz, és a hegytetőn álló tankjaink nem tudják „védeni" magukat.

Nagy tank: Erre nagyon kell vigyázni,. mert ebből csak egy van, és nem is lehet újat gyártani! A nagy tank nem tud hegyre lépni, viszont 3 mezőre el tud lőni, ami nagyon értékes tulajdonság, amint az majd a későbbiekben kiderül.

Hajó: A tank vízi megfelelője. A különbség az, hogy ebből nem lehet újat gyártani, vigyázni kell az eredeti kettőre, és zsákmányolni az ellenségtől.

Komp: A komp a vízi szállító. Mivel 4 tárgyat tud szállítani, igen értékes. Nemcsak azért, mert egyszerre 4 fémdarabot visz vissza a kikötőbe. Ha ugyanis belepakolunk négy tankot, és 25 mozgáspont áll a rendelkezésünkre, az ellenfél képtelen kiszámítani, hogy ez a desszant milyen pusztítást tud okozni.

Híd: A híd nem tud mozogni, egy szállítóval tudjuk vinni. Ha lerakjuk egy vízzel borított mezőre, akkor ezután arra a mezőre szárazföldi járművek is rá tudnak lépni. Akár megtehetjük azt is, hogy a tenger közepére kirakunk a kompból egy hidat, majd rá egy tankot, és ez már majdnem olyan, mint egy hajó. Sajnos az ilyen híd, mivel nincs alátámasztva, a következő körre elsüllyed, ezért bevetés után gyorsan fel kell szedni.

A harc

Egy ellenséges jármű kilövése nem is olyan egyszerű, mint gondolnánk. Először is a célpontot kell közelíteni lőtávolságra két olyan járművel, amelyiknek mindkettőnek van még rakétája. Ezután a tűz-ikonnal válasszuk ki az egyik járművünket, majd a célpontot. Ekkor a célpont tetején piros körök kezdenek villogni, jelezve, hogy az első járművünk rakétája befogta a célpontot a radarba. Ezután ugyanezt a műveletet meg kell ismételnünk a másik támadónkkal, és a célpont megsemmisül.

Ha az ellenfél jól helyezi el a gépeit, könnyen elfordulhat, hogy meg sem tudjuk őket két támadóval közelíteni, ugyanis csak olyan mezőkre

léphetünk, amelyek nincsenek két vagy több ellenséges jármű lőtávolságában. Pl. egy egymás mellé sorban felrakott tankcsapat szinte minden lőtávolságban levő mezőt 2 tankkal fedez, így legfeljebb csak egy hegytetőre állított tankkal lőhetjük ki őket.

Különlegesen nehéz, de nem lehetetlen elfogni egy másik járművet, ahelyett, hogy elpusztítanánk, hiszen ekkor ezután a miénk lesz. Ehhez közvetlenül az elfogandó jármű mellé kell állnunk két járművel, és az elfogás-ikonnal ki kell választanunk a célpontot. Ha sikerül a dolog, akkor a cél felségjelzés-színe a mienkére változik, és léphetünk is akár vele. Természetesen itt is él az a szabály, hogy nem léphetünk olyan mezőre, amely két ellenfél lőtávolságában van, mert ezek „védett" mezők. Ha a cél „védett" mezőn áll, akkor sem foghatjuk el. Szokásos támadási módszer az, amikor valaki három egymást védő jármű közül kettőt kilő, és a harmadikat elfogja. Ha sikerül elfoglalni az ellenség gyárát vagy nagy tankját, akkor jelentősen megnő az esélyünk a győzelemre.

Ki nyeri a játékot?

Ha véletlenül sikerül elfoglalni az összes bázist (a bázist akkor lehet elfogni, ha minden tornyát kilőttük, és a közepét „elfogjuk"), akkor természetesen nyertünk, de ez elég ritka. A játék 20. körétől kezdve lehetőség van a játék befejezésére. A program ilyenkor megkérdezi egy ikonnal, hogy fel akarunk-e szállni bázisunkkal, vagy maradunk még. A 25. körtől kezdve már bármikor fel lehet szállni. Ilyenkor a játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Pont az összegyűjtött fémdarabokért és a játék végén megmaradt járműveinkért jár. Ez sajnos azt jelenti, hogy előfordulhat, hogy egy brilliáns stratéga elveszti a játékot azért mert miközben ő tankjaival manőverezett, az ellenség a fémdarabokat gyűjtögette a bázisába. Célszerű ezért a csatározások közben néha az állást is megnézni, az R billentyűvel.

Érdemes először a gép ellen játszani, és kifigyelni a stratégiáját, mert számtalan apró trükköt leshetünk el tőle.

A játék nem igényel ügyességet, csak logikát, és semmi szerepe nincs benne a szerencsének, ezért nem ajánlom a lövöldözős játékok kedvelőinek, de aki pl. sakkozni szeret, biztos, hogy élvezni fogja ezt a játékot.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	51		
ZENE	48		A
JÁTSZHATÓSÁG	72		
Összesen:	74		

Puffy meséi – csak fiataloknak

PUFFY'S SAGA

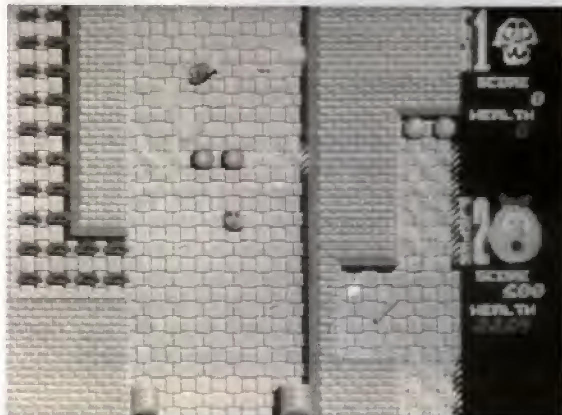
Puffy (a hölgyeknek Pufyn), a kis gombóc ismét itt van. Mérgesen néz, olykor nagyokat harap, és elszántan indul hosszú útjára a labirintusban. Küldetése során egyedül száll szembe a rá támadó szellemekkel, szörnyekkel és dinoszauruszokkal. De talán mégsem lesz annyira egyedül. Ez csak rajtunk fog múlni.

Az UBI Soft legújabb játékában kis figuránkat 34 pályán kell átvezetnünk, hogy kiérdemeljük a program (és a szerkesztőség) gratulációját. Puffy feladata minden pályán az ott található kis körök megkeresése és összegyűjtése. A terv megvalósítását csak a labirintusban garázdálkodó élőlények nézik rossz szemmel. Ezek minden támadása jelentősen rontja hősünk egészségi állapotát. Ezért ajánlatos minél többet bevenni a folyosókon található vitaminbogyókból, különben morcos emberkénk teljesen elgyengül, és ez a játék végét jelenti.

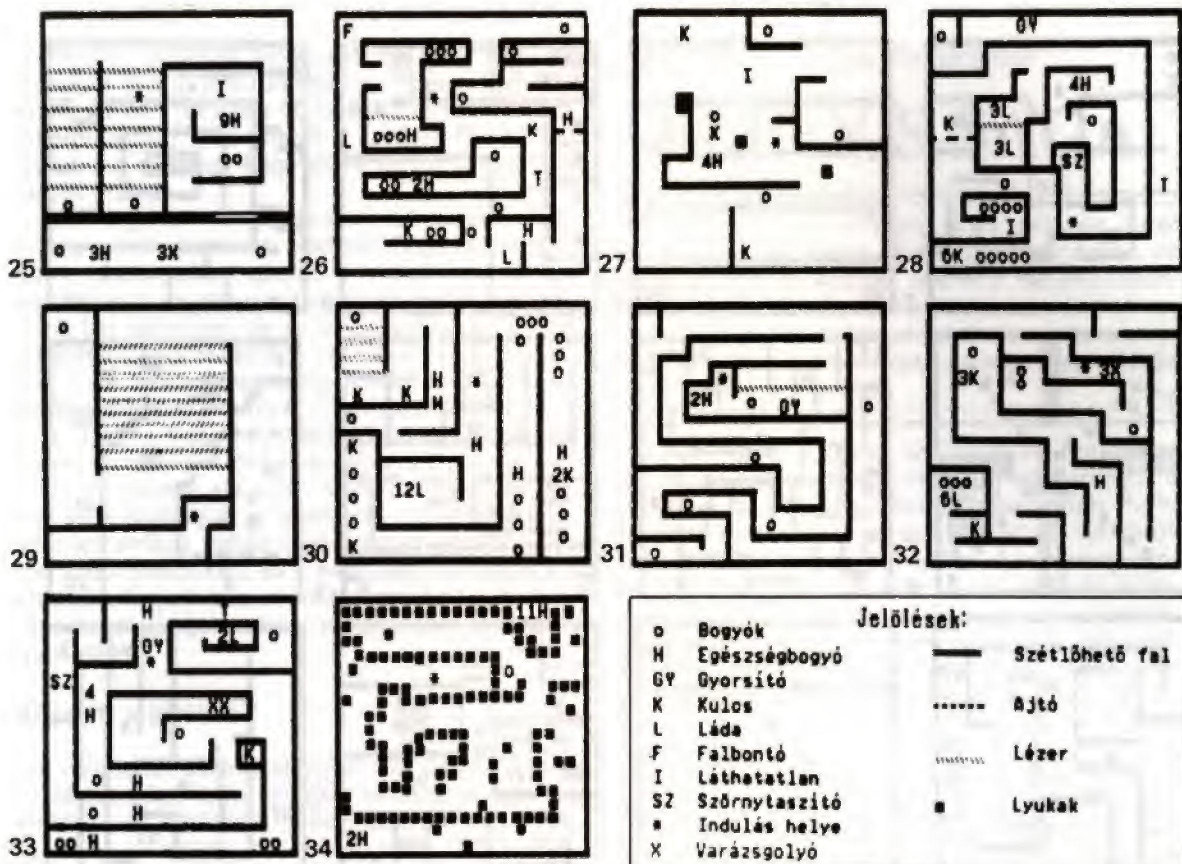
Az egyes szinteken általában falakkal határolt szobákat, folyosókat találunk. Vannak olyan helyiségek, melyekbe csak az őt körülvevő fal szétlövésével tudunk bejutni. A lebontható falaknak más a mintája, mint a többinek. A falakon kívül továbbhaladásunkat lyukak gátolják, melyek csak akkor jelennek meg, amikor már ráléptünk. A folyosókon néhány padlórészre lépve rövid időre megbénulunk. Ezeket a kockákat keresztbe csíkos minta jelzi. A labirintus néhány pontján lézerekkel találhatjuk magunkat szembe. Ezek ütemesen felvillannak, majd elalszanak, így könnyű átjutni rajtuk.

A labirintusnak több olyan része van, melyet zárt ajtók választanak el tőlünk. Szerencsére utunk során rengeteg elszórt kulcsot találunk. A kulcsokat rendesen össze kell szednünk (sajnos egyszerre csak 10 lehet nálunk), mert a szinteken

FOTÓ: AMIGA



1. o, K, *, 3H, 9H, GY, 4K
2. o, *, o, GY, 8H
3. 3H, 3L, o, K, GY, T, 2H, I, SZ, K, *, K, K, H
4. o, *, 3H, o
5. 3L, 3K, H, H, GY
6. K, 2H, o, H, 2H, *, T, GY, H, GY
7. K, *, 6H, H, SOFT, 3H, o, o
8. *, L, 3L, o, H, GY, K, 4H
9. *, 4H, T, SZ, o, 3H, o, F
10. F, H, o, o, H, o, *, H, o, 3K, o
11. o, GY, K, 4H, 3K, o oo ooo, I, *, H, 8H, T, SZ, 5L, K, CFR, o
12. o, o, T, *, o, GY, SZ
13. o, o, o
14. K, *, K, T, o
15. H, *, 3X, oo, oo, K, SZ, I, K, K, 3H, K, GY, T, 3L, ooo, 2H, o
16. o, 4K, o, D, D, D, D, D, o, K, *, T, I, 4, H, 4L, GY
17. 8H, 3L, GY, K, o, o, H, o, *, K, oo, 5H, o
18. o, K, K, o, *, K, o, K
19. o, *, GY, o, o, 9H
20. o, o, o, o, o, K, o, o
21. K, o, 3H, H, *, SZ, 5H, F
22. o, o, *, o, o, o, o, K
23. K, K, *, K, 3H, H, H, I, GY, K, K, K, L, K
24. 3H, o, K, K, *, 3L, o, K, o



talált ládákat is csak ezekkel tudjuk felnyitni és minden zár kinyitásával az egyik elvész. A ládákban különböző, a további bolyongáshoz hasznos tárgyat fogunk találni (például egy újabb kulcsot).

Az útvesztőben szerencsére rengeteg olyan tárgyra bukkanunk, melyek küldetésünk végrehajtásában segítenek. Az eszközök közül némelyikkel hatalmas sebességre gyorsulunk, így hamarabb járhatjuk végig a szobákat és elfuthatunk a szellemek elől. Vannak szerszámok, melyek a szörnyek számára láthatatlanná tesznek, és vannak olyanok, amikkel falakat tudunk lerombolni. Végül találhatunk komolyabb fegyvereket is, melyekkel hatalmas lángcsóvákat fogunk fújni. (A falakat csak rendes lövedékkel tudjuk lebontani, lánggal nem). Sajnos ezek az eszközök csak rövid ideig hatásosak, ezért igyekezzünk minél jobban kihasználni őket. A leghasznosabb tárgy, amit mindig össze kell gyűjtenünk, a varázsgolyó (persze ebből is csak 10 lehet egyszerre a tarisznyánkban). Egy golyót felhasználva megnézhetjük a szint térképét, illetve varázsolhatunk magunknak nagy sebességet, tűzfegyvert vagy vitamingolyót.

A játékot a 2. joystickkal irányíthatjuk. Ha van varázsgolyónk, F5-tel nézhetjük meg a térképet, S-sel szerzünk nagyobb sebességet, F-fel tűzfegyvert, H-val pedig egészségbogyókat varázsolunk magunknak. P-vel egy időre felfüggeszthetjük a játékot. Ha pedig egy szint teljesítése nem sikerül, F7 után újra megpróbálkozhatunk vele. (Ilyenkor előfordulhat, hogy a pálya tükörképét láthatjuk betöltés után.)

A képernyőn alul láthatjuk Puffy adatait. A pontszám és az egészség mellett a talált tárgyak jelennek meg, alattuk pedig a kulcsok és varázsgolyók. Egészségünk 500 pontról indul és minden lépésnél, a szörnyek érintésénél vészesen fogy.

A játék igen egyszerű, könnyen kezelhető, de túl hosszú. Az egyes szintek csak az útvesztők alaprajzában különböznek egymástól, néhány pálya (4–5) teljesítése után már semmi új ötletet nem találhatunk benne. Ennek ellenére a legifjabbaknak biztosan remek élményben lesz részük, hiszen a grafika és a cselekményeket kísérő hangok jól sikerültek.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA	73	69	A
ZENE	80	74	
JÁTSZHATÓSÁG	70	63	64
Összesen:	60	64	

Idén is lesz karácsony!

Egy ajándékajánlat:
rövidesen megjelenik a

NAGY JÁTÉKKÖNYV

– Commodore 64-re

A Computer Panoráma Kft.
kiadásában

28 szuper játék,

s ráadásként 3 meglepetés
két mágneslemezen, érdekes leírással.

Mindez egy könyvben!

A korlátozott példányszámra való
tekintettel,
már most adja fel megrendelését!
A könyv és a lemezek ára: 460 + 90,
azaz 550 Ft.
Megrendelhető: a Novotrade
Számítástechnikai Szaküzletében
1136 Budapest, Balzac u. 35.

NAGY JÁTÉKKÖNYV – C–64-RE

MEGRENDELŐLAP

Név: ______________________________

Postacím: ______________________________

Aláírás: ______________________________

A könyv ára a postaköltséget nem tartalmazza! (A kitöltött megrendelőlapot borítékban kérjük a fenti címre elküldeni!)



Az Álomrögzítő Rt.

Interphase

A közeli jövőben járunk. A mozi, a video, a tv, a számítógépes játékok már mind-mind a múlt ósdi emlékei, a szórakozás egy teljesen újfajta módjának hódol szegény és gazdag egyaránt: az álomfelvételnek. Utazni akar a Kanári-szigetekre vagy a Vénuszra? Teljesen élethű kalandokban akar részt venni? Vagy esetleg csak kedve támadt néhány percnyi mindenféle veszélyektől mentes űrbéli lövöldözésre? Mindez megoldható egy csodálatos találmány: az Interphase segítségével. Ez az a szerkezet, amellyel lehetségessé vált a számítógép és az ember közti közvetlen kommunikáció tisztán gondolatátviteli úton. Az álomrögzítés az évszázad üzlete, amelyet egyetlen nagy konszern az Álomrögzítő Rt. tart kezében. Az igazi sikeres álmokat profi álmodók elképzelései alapján rögzítik; egy-egy ilyen jól sikerült alkotás akár vagyonokat is hozhat gazdájának.

Chad számára megnyílt élete nagy lehetősége: végre szó szerint valóra válthatta legvadabb álmait is. Mindig is fantaszta volt; hamar felfigyeltek rá az Álomrögzítőnél. Ettől kezdve Chad rakétasebességgel jutott el egészen a csúcsokig, minden képzeletet felülmúló álmaival egészen addig...

...Míg egy kalandozás során különös, gyilkos hatású álommal nem találkozott, amely tapasztalatlan áldozatát azonnal megőrjítheti, vagy akár meg is ölheti. Chad elküldte barátnőjét Kaf-E-t az Rt szigorúan őrzött épületébe, hogy megkeresse és elpusztítsa az Álommestert, ezt a gyilkos hatású felvételt. Chad maga rákapcsolódott a számítógépes rendszerre, hogy annak programjaiban utazva, megsemmisítse az épület védelmi rendszerét, s biztonságossá tegye Kaf-E útját a valódi környezetben...

A Tron valamint némi Total Recall különösen jól sikerült egyvelege a játék, melyben Chad szerepét átsegítjük Kaf-E útját. Egy teljesen absztrakt világban találjuk magunkat, ahol a legkülönfélébb 3D-s alakzatok jelképezik egy-egy elemét a védelmi rendszernek. Célunk eljuttatni társunkat a tizenkét emeletes épület tetejéig, ahol az Álom található, majd biztosítanunk kell útját egészen a kijáratig.

Az épület 12 emelete folyosókkal kapcsolódik egymáshoz, csak itt tölthetjük be, vagy menthetjük el az aktuális állást, ha éppen menü módban vagyunk. Minden emelet nyolc nullától hétig számozott szintből áll; ezek között a szint alsó illetve felső részén sűrűn található kommunikációs Lyukaknak repülve tudunk közlekedni. Néhány szinten ezek vagy alul vagy felül hiányoznak, ilyenkor a meglévő irányba kell folyamatosan mennünk, ugyanis minden szint végtelenítve van a térben. Ez annyit tesz, hogy a 0. szintről lefele a 7. szintre juthatunk illetve a 7-ről felfelé a 0-ra, valamint egyazon szinten repülve végig – ha nem változtatjuk meg az útirányt – előbb-utóbb mindig visszajutunk kiindulási pontunkra.

A képernyő felső sávjában az eltelt időt és az energiánkat láthatjuk, amikor ez lemegy nullára vége a játéknak. Energiánkat a vörös átjárók közti repüléssel vagy az energiatárolók elhasználásával növelhetjük. A kép alsó részén sorrendben a következő kijelzőket találjuk: szintjelző, üzenet, vezérlő ikonok, valamint rakétáink száma.

A szintjelzőn azt látjuk, hogy az emelet mely szintjén járunk (0–7).

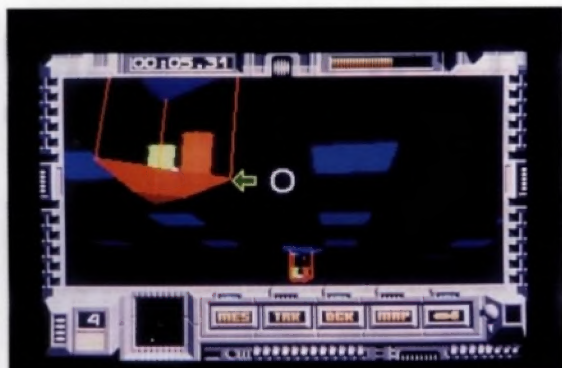
Az üzenetjelző akkor villog, ha Kaf-E valamilyen dolgot szeretne közölni velünk. Amikor már sokadszor játszuk a játékot, itt jelezhetjük, hogy vettük az üzenetet, s így nem kell elolvasnunk azt.

Az ikonokat menü módban használhatjuk, a rakétákkal pedig minden célpontot szétlőhetünk biztonságosan, de számuk épp ezért korlátozott.

Az irányítás egérrel történik. Az egeret jobbra-ballra mozgatva foroghatunk, előre-hátra tolva pedig süllyedhetünk vagy emelkedhetünk. A jobb oldali tűzgomb nyomvatartása mellett előre hátra tolva az egeret tudjuk sebességünket megváltoztatni. Az egér bal gombjával alapállapotban energia-lövedékeket küldhetünk el, ezekkel azonban óvatosan bánjunk, ugyanis egyszerre mindig kettőt küldünk el egy célpontra, melyek közül ha az egyik talált a másik tovább repül a szinten esetleg számunkra is fontos berendezéseket tönkretéve. A jobb gomb nyomvatartása mellett, a bal gomb megnyomásával juthatunk menü módba, ekkor egy pointert irányíthatunk rá a kép alján található ikonok valamelyikére. Vigyázzunk, menü módban nem tudjuk irányítani magunkat szabadon sodródunk abba az irányba, amerre éppen tartottunk. Ugyanez igaz bármilyen más funkcióra is például amíg mi a térképet nézegetjük addig is zajlanak körülöttünk az események, így könnyen lehet, hogy nem is vesszük észre, hogy mitől haltunk meg...

A billentyűzetről majdnem minden ikont használhatunk anélkül, hogy menü módba kerülnénk, valamint van egy pár funkció is amit csak innen érhetünk el. Lássuk tehát, hogy mit mivel érhetünk el a továbbiakban:

T – Tractor Beam: a vonósugarat bekapcsolva clickeljünk a játéktérben egy tárgyra, amit mozgatni akarunk, s menjünk vele oda, ahová vinni akarjuk. Itt a vonósugarat kikapcsolva tehetjük le a tárgyat. Nagyon jó módszer az ellenséges robotok pusztítására is, hogy vonósugárral elkapjuk, majd egy rakétával megsemmisítjük őket.



FOTÓ: AMIGA

D – Docking: számos olyan objektum van, amit csak annak belsejéből használhatunk, például az energiatelep. Ezt a dokkolással érhetjük el. Dokkolni csak olyan helyre lehet, amit előzőleg kijelölünk a térképen! A dokkolás nem történik meg automatikusan, miután elindítottuk csak annyit tesz, hogy a kijelölt tárgynak nekimenve nem összeütközni fogunk, hanem bekerülünk annak belsejébe. A dokkolást csak akkor tudjuk használni, ha a cél közvetlenül előttünk van.

Return-Missile: a rakétákat kapcsoljuk be vele. Clickeljünk egy célpontra a játéktérben – ekkor egy feliratnak kell megjelenni a képernyőn –, majd nyomjuk meg ismét a tűzgombot s most már semmi sem metnheti meg áldozatunkat...

M – Message: az üzeneteket olvashatjuk el vele. Kezelőgombjai megegyeznek egy normális magnó jelöléseivel. Itt említjük meg, hogy a kiírás a jobb tűzgomb megnyomásával gyorsítható fel bármilyen szövegnél. Eleinte érdemes mindent elolvasni, sokat segíthetnek az üzenetek!

A – Acknowledge Message: ezzel kapcsolhatjuk ki az üzenetjelzőt.

P – Pause.

B – Blueprint Map: térkép. Itt kezdődik a játék taktikai része. A térképmezőn egy célkeresztet mozgatva választjuk a kijelzés középpontját, vagy éppen egy tárgyat is kijelölhetünk további használatra. Miután odaálltunk a kereszttel, ahová akartunk nyomjuk meg a bal tűzgombot, ezzel kijelöltük célunkat, vagy a kijelzés középpontját. A tűzgomb nyomva tartása mellett tetszőleges irányba mozgathatjuk a térképet. A jobb oldali tűzgombbal, mindig odakerül a célkereszt, ahol barátnőnk áll. A kép alján látható fel-le nyilakkal állíthatjuk be a nagyítás mértékét. Érdemes alaposan kinagyítani minden részletet, mert csak így juthatunk hozzá számos hasznos információhoz, pl. hogy egy kamera működik-e. Amikor a célkereszten egy használható tárgyra álltunk, az INFO ikonnal vizsgálhatjuk meg azt, így könnyebben felismerhetjük azt a játéktérben. A NAV ikonnal a navigációs számítógépet állíthatjuk egy kijelölt tárgyra, ekkor a „NAVCOM LOCKED" felirat jelenik meg a képernyőn. A továbbiakban a képernyő közepén megjelenő nyilak fogják mutatni, hogy merre kell mennünk egészen addig míg új célt nem jelölünk ki, vagy szét nem lőjük az aktuális célpontot. A piros színű fel vagy le mutató nyíl azt jelzi, ha nem jó szinten vagyunk, a zöld színű jobbra-balra mutató pedig azt, hogy a szinten belül merre kell mozognunk. Amikor előttünk van a célpont, két nyíl jelenik meg egyszerre a célkereszt mellett.

A térkép jelölései:

Zöld háromszög – Kaf-E.

Védelmi robot/Security Droid – piros pont, ha Kaf-E kamera, vagy bizonyos Nyomás-egységek előtt halad el a robot bekapcsolódik, s elindul Kaf-E üldözésére.

Ajtó/Door – Kaf-E-t feltartóztatja, de a robot minden gond nélkül át tud menni rajta.

Kör: forgótábla; bedokkolva a bal gombbal forgathatjuk a jobbal kiléphetünk belőle. Hatására a robotokat elirányíthatjuk, Kaf-E azonban mindig leáll és megkér, hogy állítsuk be az irányt, amerre tovább kell mennie.

Kamera/Camera – riadóztatja a védelmi robotot.

Nyomás-egység/Pressure Pad: néhány változata szintén riadóztatja a robotokat.

Elektromos-padló/Electrified Floor: hozzáérve azonnali halált okoz, míg ki nem kapcsoljuk.

Energia-egység/Power System: bedokkolva visszanő energiánk, majd az egység megsemmisül.

Műhely-egység/Workshop System: véletlenül szétlőtt tárgyakat gyárthatunk le benne dokkolás után, a kész tárgyat vonósugárral vihetjük a helyére.

További billentyűk:

Shift-Escape: a játék feladása.

A numerikus billentyűzeten:

8 – előlnézet,

6 – jobbnézet,

2 – hátulnézet,

4 – balnézet.

És végül egy kis segítség; hogyan jussunk túl az első szinten:

A térkép jobb felső sarkában található kamerát kapcsoljuk ki, a többihez ne nyúljunk!

Nyissuk ki az ajtókat Kaf-E előtt, amerre halad. Amikor eléri a liftet, álljunk rá a liftre és menjünk oda, majd dokkoljunk be a liftbe.

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83		
ZENE	62		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	86		

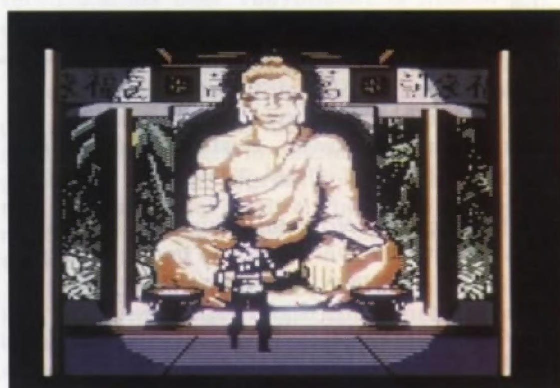
JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



BACK TO THE FUTURE II.



LEGEND OF FAERGHAIL



WINDWALKER



CHAMPIONS OF KRYNN

(E két programunk leírását terveink szerint januári számunkban találja!)



THE COLONEL'S BEQUEST



WINGS

TOPLISTA

1990/november/MARTIN

C–64		AMIGA	
1. DUCK TALES	6. KLAX	1. DAMOCLES	6. NIGHTBREED/ INTERACTIVE MOVIE
2. PUFFY'S SAGA	7. ATOMIX	2. WINGS	7. SHADOW OF THE BEAST 2
3. STREET ROD	8. TURRICAN	3. THE COLONEL'S BEQUEST	8. THE VIKING CHILD
4. SHARK ATTACK	9. HAMMERFIST	4. MIDNIGHT RESSISTANCE	9. GOLD OF THE AZTECS
5. TIME MACHINE	10. NIGHTBREED/ ACTION GAME	5. TIME MACHINE	10. OPERATION STEALTH

REJTVÉNY/6

Beküldési határidő: DECEMBER 15.

A 4. számban feladott hirdetés egy kicsit nehézre sikerült, mert nem érkezett helyes megfejtés. A megoldás a következő lett volna. A két kakukktojás:

C–64: DIE HARD és X-OUT
AMIGA: X-OUT és FLIMBO'S QUEST,
mivel ezeket a programokat nem a PSYGNOSYS cég készítette.

Reméljük e hónapban könnyebb lesz megtalálni a keresett programot

Melyik az a C-64-en és Amigán is létező játék, melynek címe két szóból áll, és felsorolt betűk MINDEGYIKÉNEK felhasználásával kirakható:

AIOTUCNINRSECTLNC

Segítségül annyit, hogy a játékban egy kocsit irányíthatunk.

PÁLYÁZATI SZELVÉNY 6

Computer Karácsony '90



Új névvel, új kínálattal - , jól bevált programokkal -
várjuk Önt is December 8-9-én 9-19 óráig a
Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének Aulájában.
(Budapest XI., Műegyetem rakpart 3.)

Sokaknak már nem újdonság, hogy minden év decemberében megrendezzük az országos számítástechnikai kiállítás- és vásárunkat.
Az idén a Csokonai Művelődési Ház, az Alaplap Szerkesztősége és az 576 Kbyte Szerkesztősége közösen várja a számítástechnika rajongóit.
Ha Ön is velünk tölti ezt a két napot, ígérjük, hogy nem bánja meg!
Az 5000. fizető vendéget ebben az évben is meglepetés várja!

Amit nem árt, sőt jó, ha tud:

Most is 50 géphellyel, TV-vel várjuk! Egy asztal egy órára: 50 Ft-ért bérelhető, mindezt már előre megteheti. Levéllel, vagy személyesen megkereshet bennünket, és befizetheti a bérleti díjat a Csokonai Művelődési Házban reggel 9-től este 9-ig (vasárnap kivételével). Várjuk jelentkezésüket! Telefon: 169-0495, 189-2240. (Címünk: 1153 Bp. XV., Eötvös u.64/66.)

Programbörze

Saját fejlesztésű szoftverek eladására is biztosítunk helyet.

Hardvervásár

Elsősorban kisiparosok, kiskereskedők figyelmébe ajánljuk!

Bérleti díj: megegyezés szerint.
Szaktanácsadóink mindkét napon várják az Önök kérdéseit!

Profiknak

Várjuk az IBM-compatibilis géppel dolgozó cégeket, de az amatőröket sem zárjuk ki az IBM és más professzionális gépekre készült szoftverek és hardverek bemutatásáról.

Bemutatók

Hagyományosan az egyetem dísztermében szeretnénk a szakma újdonságait bemutatni, video-kivetítő-ernyőn!
Terveink között szerepel: Ventura-, AMIGA-3000-es, Laserprinter-bemutató.
Természetesen várjuk a fejlesztők, felhasználók és kereskedők ötleteit.
Kérjük keressék telefonon Tóth Lajost (169-0495, 189-2240)

Hirdetések

Idén is rendelkezésükre állnak a helyszínen hirdetési eszközeink.
Hangos reklám: 20 Ft-ért többször bemondjuk az Ön által megadott szöveget.
Röpcédula: A/4-es laponként 6 Ft-ért sokszorosítjuk, és ha kéri terjesztjük is az Ön megadott szövegét.

Egyéb kínálatunk

Vegye igénybe a helyszínen a Csokonai Művelődési Ház "BORONA" Számítógépes Cserepartnereket Kereső Szolgálatát. Terveink között szerepel a DTP-bemutató a legkorszerűbb eszközökkel!

Ajándékvásár:

ha még eddig nem vette meg a karácsonyi ajándékot, most megveheti. Programok és szakkönyvek széles választékával várjuk!

Hogy biztosan idetaláljon:

az Engels térről az 1-es, a Keletitől a 7-es, a Nyugatitól a 12-es autóbusszal, a Délitől pedig a 18-as villamossal jöjjön!
Minden kedves látogatónk, aki nyugdíjas, katona vagy diák: 20 Ft-ért, mások 40 Ft-ért válthatják meg belépőjegyüket.

Rendezvényünk védnökei:

ALAPLAP-Szerkesztősége,
576Kbyte-Szerkesztősége,
OTP XV. Kerületi Fiók,
NOVOTRADE RT.
CÉDRUS RT.

Az 576 Kbyte meghívott vendége,
az osztrák R + R
Bemutatóján az AMIGA család legújabb számítógépe:
az AMIGA 3000

Találkozunk
az 576 Kbyte és az R + R bemutatóján!